超任一族

第24期
港幣$38
人民幣¥48 U.S $6

格鬥攻略
博擊之王94全24人完全出招攻略加必殺技

薪新情報站：
①熱辣辣的香港遊戲界內幕！爆！
②真侍魂武器資料館。
③遊戲探偵團。

特稿：
①超級任天堂全新機種迎戰。
②遊戲界行業進入戰國時代。
③遊戲機打吡大賽。
④次世代戰線。
⑤MEGA DRIVE之研究報告。

石塊保護者
WONDER PROJECT
CHRONO TRIGGER
FRONT MISSION
波吉(奇幻大冒險)
歐拔傳說2
歷史遊俠
艾美拉飛龍
制服傳說
霸王大系真騎士
海腹川背
祇園花
智力泡泡龍
戰豪
三國志IV
機動武鬥傳
火炎之紋章
金剛城市
神奇計劃J
鋼鐵上校
夢幻藍球
X-MEN
奔走吧！糊塗蟲
魔天傳說
G機動戰士
幽遊白書特別篇
大爆笑人生劇場
ROCK MAN X
魔劍道2
麻雀俱樂部
哥斯拉大決戰
DUNK HOOP

RPG爆機攻略LIVE A LIVE〈時空英雄〉
完全徹底爆機，真正RPG攻略只有超任一族做得到

全新流線形設計,機中之皇
SNK
NEO·GEO CD
SNK推出此套機的目的是要將遊戲機中心與家庭帶進一個前所未有的新紀元,為遊戲機迷創造一個嶄新的玩樂環境。
NEO·GEO CD ROM的高解像畫面使你有如置身遊戲之中。
SNK 360度旋風式手掣
Interactive Combat, Action, Shooting, Sports. Our newly developed controller/joysticks offer superior handling and playability to bring sizzle to any game genre.
• NEO·GEO CD ROM是遊戲機中最高容量,高速32BIT,65536色,可聽8cm或12cm CD音樂。隨機附送原廠手掣二個。
• 已有多間美/日軟體製造商加盟SNK廠開發新遊戲。
• 100%街機移植版為獨SNK CD ROM
• 因SNK CD ROM主機結構比較複雜,非一般公司能維修,請認明本公司標誌商號及二年保用証(水貨絕不維修)。
總代理: COMPUTER PLAZA CO.
TEL:(852)3860833 FAX:(852)7280630

玩 TV GAMES 之超任用家

如閣下正打算購買磁碟機或想更新碟機之同時
謹請花數分鐘時間填本問卷，閣下便會更加了解你的需要

你心目中的超任磁碟機有沒有下列之功能？

1. 可用中文，英文畫面顯示。
   有 □ 無 □
2. 可顯示原廠日文遊戲名稱。可輸入大細楷英文，日文遊戲名稱。
   有 □ 無 □
3. 全自動密碼輸入功能，內置密碼，大部份遊戲可自動找尋及輸入。
   有 □ 無 □
4. 有聲音作按鍵提示之功能。
   有 □ 無 □
5. 可輸入無限行數之金手指密碼，及顯示原本資料。
   有 □ 無 □
6. S-RAM 轉換功能。（可在盒帶，磁碟，轉換資料。）
   有 □ 無 □
7. 可全自動檢查超任主機，DRAM 線路之速度會自動調整，絕無夾機之現像出現。
   有 □ 無 □
8. 有 Joystick 測試工能。
   有 □ 無 □
9. 有畫面操作提示之功能。
   有 □ 無 □
10. 儲存程式時，全自動分辨 File 類別，遊戲程式，隨時儲存，電池記憶資料可全自動分辨。
    有 □ 無 □
11. 可執行不同機種之遊戲磁碟可達100%。
    有 □ 無 □
12. X-TERMINATOR（密碼寶）對應，在玩遊戲當中，可隨時使用或取消秘技。
    有 □ 無 □
13. 可 backup 所有盒帶。
    有 □ 無 □
14. 可選擇內置或外置 DSP 介面。
    有 □ 無 □
15. 可更改電池記憶 SRAM 結構之功能。
    有 □ 無 □
16. 無須更改便可適用於歐洲，澳洲，亞洲，之超任機上面。
    有 □ 無 □
17. 同時使用圖像及 Window 作畫面顯示。
    有 □ 無 □
18. 可同時使用3.5吋，2DD及2HD之磁碟。
    有 □ 無 □
19. 有 ROM 及 DRAM 之記憶測試功能。
    有 □ 無 □
20. 慢動作功能。
    有 □ 無 □
21. 隨時 SAVE 功能，可儲存在磁碟。
    有 □ 無 □
22. 無間斷記憶功能。熄機後可保存遊戲資料。
    有 □ 無 □
23. 價格合理與功能多。
    有 □ 無 □

＊註：全新超級 UFO (34M) ver. 7.3 均有以上及更多之功能。

換機大行動

致各位客戶：全新超級 UFO (34M) 現已推出，換機價如下：
任何機種 (16M) 換超級 UFO (34M) = 換機價 HK$800
任何機種 (24M) 換超級 UFO (34M) = 換機價 HK$600
任何機種 (32M) 換超級 UFO (34M) = 換機價 HK$350

註：以上價格為推廣期間之優惠，數量有限，請盡快與服務部及分銷商交換。
服務部：深水埔，黃金商場地面32號鋪。熱線電話：7088874

超級 超任博士
超任博士3功能倍增之作
磁碟系統突破性里程碑
1 專利「無限復活」功能，首創可輸入「復活碼」
2 容量最大可達128M，突破超任極限
3 快速讀取遊戲功能
4 可輸入MGD或金手指密碼，令遊戲不死無敵
5 多GAME合一功能，最多可儲存16個不同遊戲
6 全球第一部可配接光碟機和電腦的超任磁碟系統
7 內置萬用解碼線路，保證玩遊戲最多最齊
128M 大容量

VI

直駁光碟

<獨家功能>

★ 全球唯一可令你玩卡帶遊戲或磁碟遊戲時享有「無限復活」及慢動作等功能的產品(美國專利號：5238250，台灣專利號：79063，英國專利號：2239810) 尚有在其它國家及地區專利申請中，仿冒必究。

★ 容量最大：出廠16M或32M或64M，可另選購8M，16M，32M，64M記憶卡，自行加大容量。最大容量為64M+64M=128M(BIT)，突破超任主機極限。

★ 內置界面可經PRINTER CABLE 直接接通電腦或直接接上超任博士光碟機(全球第一部配超任的光碟機)。可利用電腦傳送遊戲程式或資料，也可由光碟快速讀取遊戲(8M遊戲只需10秒讀完)。

★ 即使遊戲機關機後仍可保存所有遊戲程式及資料，令你可以分幾次日子一段一段玩遊戲：每次利用「無限復活」從上次關機前SAVE處開始玩下去，無需為了必須一次過打爆機而通宵打GAME。「無限復活」資料更可保存於磁碟中，方便交換及重玩遊戲時使用。

★ 多GAME合一功能，可以將一個或多個遊戲同時存入記憶體內，以後一開機便可選遊戲玩，既方便又延長磁碟機壽命。例如，16M記憶可放4M遊戲四個，32M可放16M遊戲兩個，128M可放32M遊戲四個等等

★ 內置萬用解碼線路保証可玩遊戲最多，無需再選購其它解碼卡，經濟實用。

<其它實用功能>

★ 內置開機線路(NTSC或PAL版本)，免開機帶。

★ 可準確BACKUP遊戲帶中資料到本產品記憶體中，方便作研究、修改。

★ 可輸入MGD或金手指改GAME密碼，修改遊戲程式資料，令遊戲改為不死、無敵版；更可自動將用戶輸入之改GAME密碼累積保存，需要時可寫入磁碟，以便日後取回時利用自動改GAME功能省卻次次輸入密碼手續。

★ 可讀多種磁碟格式遊戲，更獨家可讀MGD13.5M磁碟。

★ 有FORMAT,COPY,DELETE,RENAME,……及BRAM資料讀寫等磁碟操作，方便實用。

★ 獨有系統自我檢測功能，方便驗收及快速維修，保証質素。

★ 訂製160腳大型專用IC，極其省電及簡化零件數目，大大減低超任主機負擔，保証玩GAME最穩定可靠。

頂級「無限復活」

VI GAME DOCTOR® SF

邦谷企業有限公司出品

香港總代理：麥高玩具有限公司

用戶服務部：九龍深水埗福華街黃金地庫商場 8 號

24M DSP
PRO FIGHTER X
超級金霸王
32M DSP
華舍5週年紀念
超平賣機換機
益用家
首創全自動
金手指
輸入功能
功能：
(1) 原裝32M最高可擴充至64M RAM。
(2) 全自動金手指功能，不用打密碼可自動找尋密碼進入無敵狀態。
(3) 特強隨時記憶功能，SAVE遊戲最多。
(4) 內置特別解碼IC，任何遊戲馬上可玩。
(5) 內置D.S.P. IC可執行D.S.P.遊戲，不用配咭。
(6) 可接CD—ROM執行CD上之程式。
(7) 可接本公司推出之DATA BANK，比CD ROM更方便可隨時增加遊戲或減少遊戲。
(8) 可執行任何產品之磁碟，兼容性特強。
(9) 高速讀碟功能快而穩。
(10)一年完善保養。
EFFECT
(1) 32M ON BOARD OPTION 64M
(2) AUTO GOLD FINGER FUNCTION (CAN CHANGE UNLIMITED LIFE)
(3) REALTIME SAVE AND SLOW MOTION FUNCTION
(4) BUILET IN DECODE CIRCUIT
(5) BUILT IN D.S.P.IC
(6) RUN CD FILE WITH CD-ROM
(7) DATA BANK EXPANSION
(8) RUN ALL SYSTEM GAME DISK
(9) HIGH SPEED LOAD FILE
(10) ONE YEAR GUARANTEE
歡迎以任何機種交換超級金霸王 可向各分銷或總代理查詢。
CD介面經已面世
出口及維修部：華舍有限公司 九龍高登購物中心22號 TEL：3870223 FAX：3867980
製造商：台灣廣訊公司 中國區代理:威龍公司 TEL:3605087
分銷商：基利公司 TEL：3617990 香港集團 TEL：7282879 香港分銷商：供應站
新大生電子公司 TEL：7207378 威龍公司 TEL：3605087 西營盤第三街172A地下 TEL:5493062

DOUBLE FIGHTER 孖寶霸王

世家飛鷹+超任霸王功能二合一
超大容量可達32M(正式面世)

唯一可玩齊24M-32M遊戲之雙機種。更內置超級SAVE功能，隨時儲存遊戲更可作慢動作重播。

功能：

(1) 一機價錢，可玩雙機，功能最齊。
(2) 出廠時16M可擴充至32M。
(3) 玩齊16M以上遊戲(包括快打、餓狼、夢幻之星4集…等等)。
(4) 可隨時SAVE遊戲及慢動作功能，SAVE遊戲最多。
(5) 內置金手指功能，可改不死版及SAVE落碟。
(6) 內置超級解碼線路，可玩齊所有遊戲，玩遊戲最快。
(7) 可玩任何機種遊戲，方便換機用戶。
(8) 內置D. S. P線路，配上D. S. P咭可玩齊D. S. P遊戲。
(9) 內置FX解碼線路配上FX咭可玩FX遊戲。
(10) 接霸王CD-ROM可利用CD-ROM DOWN LOAD遊戲。
(11) 高速讀碟功能全港最快。
(12) 一年保用信心保證。

歡迎任何機種。只要RAM及碟機良好就可換機，單機、雙機都可換。價錢特平。數量有限，請盡快排期換機。

出口及維修部：華舍有限公司
九龍高登購物中心22號 TEL：3870223 FAX：3867980
製造商：台灣廣訊公司

分銷商：新華電子公司	TEL: 7257268	香港集團	TEL: 7282879
基利公司	TEL: 3617990	威龍公司	TEL: 3605087
新大生電子公司	TEL: 7207378		

香港分銷商：供應站 西營盤第三街172A地下 TEL: 5493062

猛料大行動　　ＣＤ可稱雄

「超任博士３」直駁光碟!!

- 專用5吋光碟機連界面卡只需二千多元。
- 界面卡直接插上「超任博士３」，利用PRINTER CABLE直接連接 CD ROM (光碟)機，無需私人電腦PC。
- 一隻ＣＤ可儲存8M遊戲500多個。
- 界面卡一卡兩用，除直駁ＣＤ機外，也可用PRINTER CABLE接駁私人電腦PC。利用TSF.EXE專用軟體，將超任遊戲程式傳送至「超任博士３」，簡單快捷(8M遊戲約需14秒傳送完畢)。由此可充分發揮PC多樣、靈活儲存裝置的效用(硬碟、軟碟、光碟、磁帶等)。
- 插入界卡後，「超任博士３」自動硬體、軟體增強，無需行PREBOOT碟。只須照用〝LOAD GAME〞操作便可從PC或直接從ＣＤ機中讀取遊戲。

<< 聲明 >>

本產品專為方便開發、研究遊戲程式而設。使開發遊戲程式者利用私人電腦可寫式ＣＤ(CD-R)將遊戲程式記錄起來，再直駁至「超任博士３」中使用。

本公司提醒用户，切勿在未經有關版權人適當之許可而複製他人遊戲程式或數據，否則由此而可能引起之法律責任，概與本公司無關。

麥高玩具有限公司

九龍福華街黃金地庫商場8號　　電話 : 7283703　　FAX : 7088299

原裝進口
歡迎批發及出口
經銷東南亞及美加
EXPORT & WHOLESALE
ARE WELCOME

專業阿波羅搖桿

APOLLO PRO JOYSTICK

具街機感受能適用多款機種

超任UFO SUPER
DRIVE 特約分銷

本公司提供完善
之售後維修及保養

• 快慢動作控制
• 品質佳壽命長

日本進口，永久保用

數百款百變卡及
卡機原裝日本
進口，批發特平

彩色活動磁碟架，
可隨意加長及摺合

磁碟總代理及阿波羅東南亞經銷商：

新大生公司 NEW TAI SANG CO.

大生 NTSC

SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON 高登商場51號鋪
FAX : 7207378
澳門特約經銷 ：星輝行 澳門新橋墨山街10號B地下 TEL:368048
EXPORT AGENCE : VASTLIGHT LTD / HONG KONG'S TRUE EXPORTING COMPANY.
(WRITE TO US IN ENGLISH,FRENCH OR CHINESE.) TEL : 6758751 FAX : 6757919

小福星電視遊戲機玩具中心 地址：澳門提督馬路賣梅士商場一樓 電話：211575

SUPERCOM PARTNER
超霸
TURBO PRO 24
COMPUTER+CD ROM VERSION
光碟版本
SUPERDISK DRIVE
SUPERCOM PARTNER
設有五款高質量快速記憶晶片
(16, 20, 24, 32, 64)MB
簡易WINDOWS顯示操作
內置256 BRAM遊戲盒帶儲存功能
內置開機系統
無間斷即時儲存遊戲段落功能
內置高速DSP解碼功能
多功能介面(包括光碟機，接駁私人電腦)
金手指解碼功能
能提供三種速度之慢動作
UPS熄機可保存六個遊戲之多
即使電源終斷，仍可保存遊戲程式
總代理：
HI-SPEED ELECTRONIC COMPANY
FLAT C, D, 9/F, SUI SING
COMMERCIAL BLDG.
KOWLOON, HONG KONG.
TEL: 386-0873
分銷商：
GAME ROOM Co.
SHOP 38A G/F
GOLDEN SHOPPING CENTRE
FUK WAH ST. SHUM SHUI PO
TEL: 728-3023

淘大
威龍公司

經銷：一切家庭遊戲主機
各類型Doctor及各式各樣遊戲盒帶
全區款式最多最齊。

博士III
Q版霸王
孖寶霸王
LASER ACTIVE
Laser Active
3 DO
16M世嘉主機II代
超級任天堂
紅白機III代
GAME BOY
GAME GEAR
G.T

精工修理各類遊戲機，價錢公道。
總店：九龍牛頭角道淘大商場3樓92-93號
TEL: 7567796
分店：香港筲箕灣道57-87號太安商場A36A鋪
TEL: 5698159

PANTHER JOYPAD 黑豹
94'S NEW MODEL
FOR MD I & II
PANTHER 黑豹
特惠價
$150
TURBO 連射
ON
OFF
MODE
通用於
SUPER街霸II
餓狼SPECIAL
等6B新GAME
MODE ① 3 擊位
MODE ⑪ 6 擊位
8方位

日本製改良版
SUPER JOYPAD (JAPAN VERSION)
NEW
日本製版
配合主機，發輝最完美功能
SUPER JOYPAD JAPAN VERSION
SUPER Famicom USE ONLY
SELECT START SLOW
SUPER JOYPAD 美製版
附：全部獨立連射，每秒38發，速度驚人。
慢動作功能。
最圓滑，最順暢十字掣鈕。
特惠價
$150
地址
流花市場交易中心4樓403-404室
(020)-6681056內綫243或244

熊本城（香港）有限公司
經銷各類雙線火牛
IPC產品系列，優質產品，信心的標誌
超任博士雙線火牛
孖寶霸王雙線火牛
DOUBLE PRO FIGHTER
熊本城（香港）有限公司
BEAR CITY (H.K.) LTD.
G2, Shaukiwan Centre, 407-409 Shaukiwan Road, Hong Kong.
Shop 59, 1/F Golden Shopping Centre, 146-152 Fuk Wah St., Shamshuipo, Kln., H.K.
Tel: (852) 708 8889, (852) 568 8377 Fax: (852) 728 6395, (852) 884 3139

搏擊之王

BATTLE KING JOYSTICK

Suitable for
SUPER NES & SFC,
MD I & II,
NEO GEO

TPC

搏擊之王無線遙控

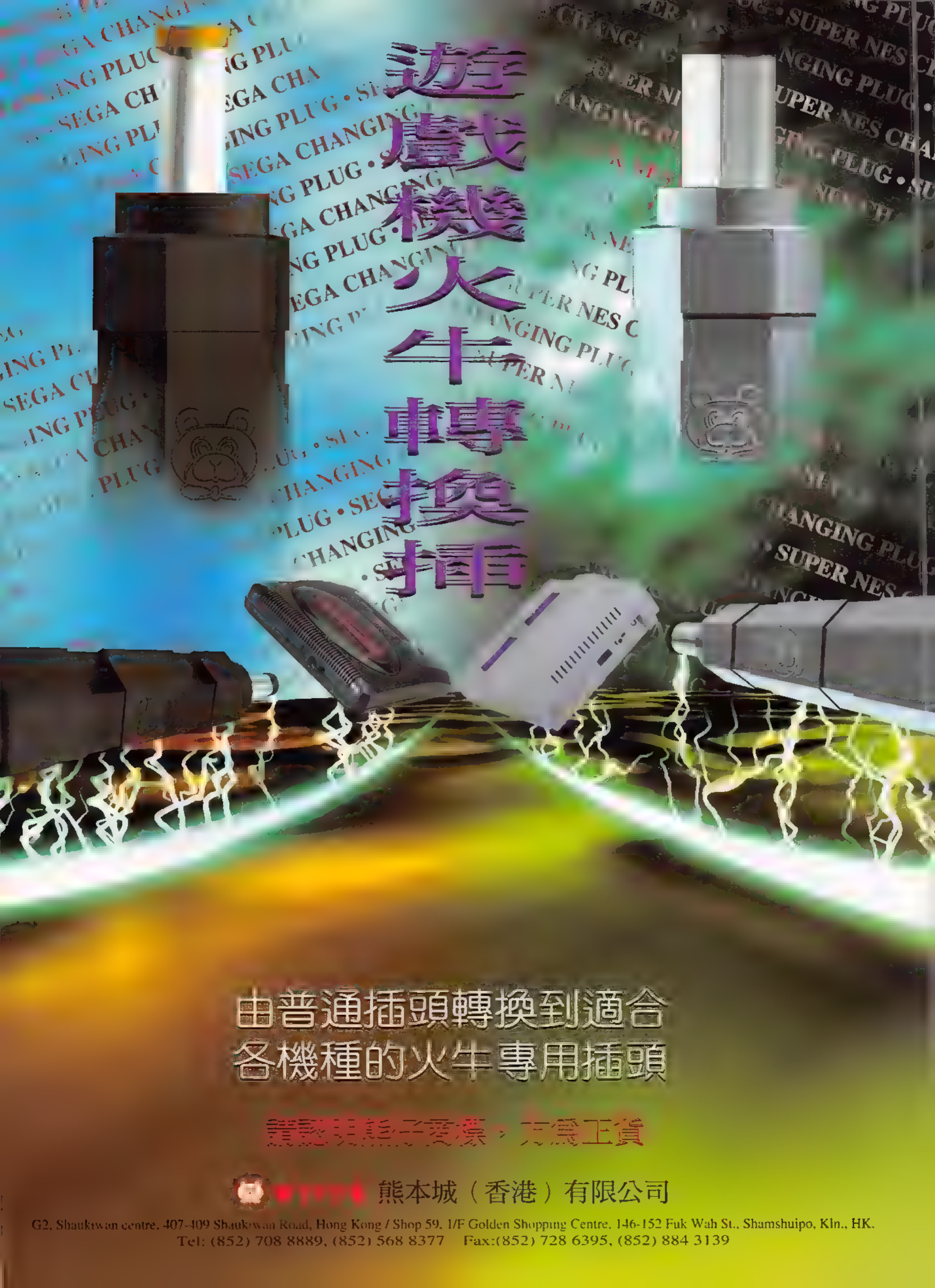
A.B 線路可通用於4打(4 players)

熊本城（香港）有限公司

G2, Shaukiwan centre, 407-409 Shaukiwan Road, Hong Kong, Shop 59, 1/F Golden Shopping Centre, 146-152 Fuk Wah St., Shamshuipo, Kln., HK.

Tel: (852) 708 8889, (852) 568 8377   Fax:(852) 728 6395, (852) 884 3139

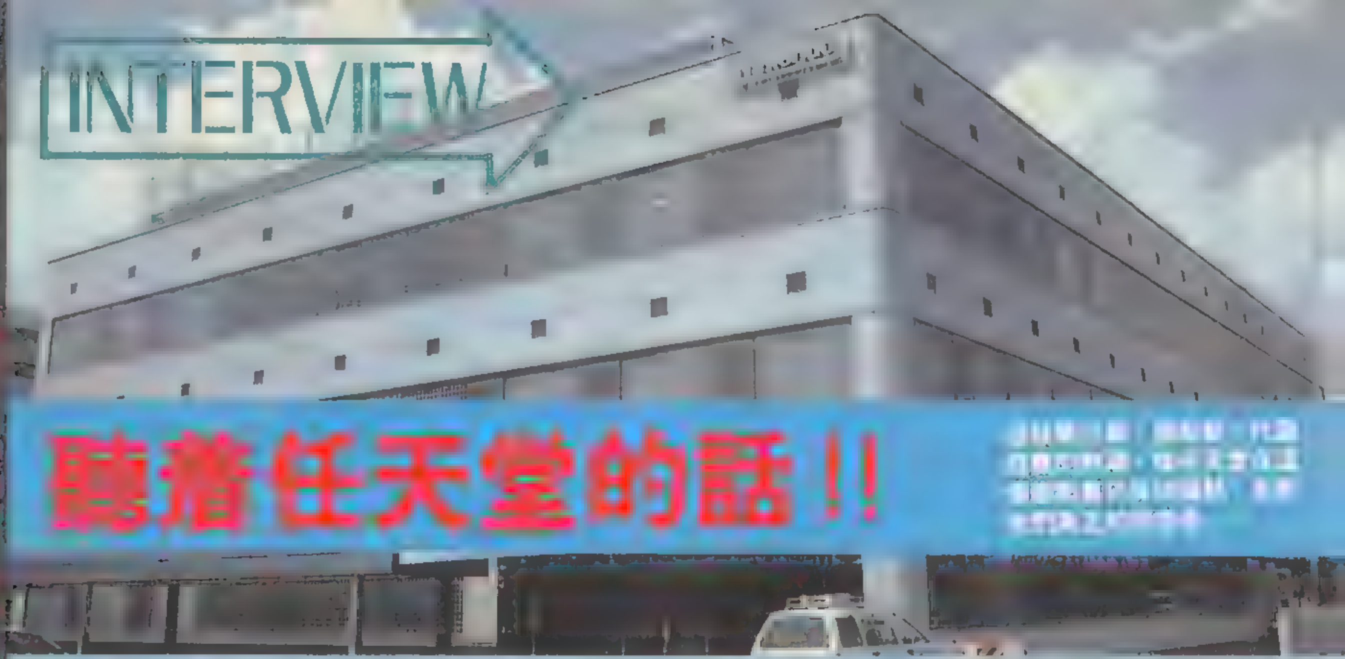
超任長龍
可能是最長的一條超任延長線
超任長龍
SUPER EXTENSION CABLE
SUPER EXTENSION CABLE
TPC 熊本城（香港）有限公司
G2, Shaukiwan centre, 407-409 Shaukiwan Road, Hong Kong / Shop 59, 1/F Golden Shopping Centre, 146-152 Fuk Wah St., Shamshuipo, Kln., HK
Tel: (852) 708 8889, (852) 568 8377 Fax:(852) 728 6395, (852) 884 3139


遊戲機火牛轉換插
SEGA CHANGING PLUG • SUPER NES CHANGING PLUG
由普通插頭轉換到適合
各機種的火牛專用插頭
熊本城（香港）有限公司
G2, Shaukiwan centre, 407-409 Shaukiwan Road, Hong Kong / Shop 59, 1/F Golden Shopping Centre, 146-152 Fuk Wah St., Shamshuipo, Kln., HK.
Tel: (852) 708 8889, (852) 568 8377 Fax:(852) 728 6395, (852) 884 3139

ULTRA 64，32 BIT機和其他新機種也相繼公開了。但是，仍有許多機種的詳情尚未清楚。價格？發售時期？對應軟件？向着年末，新一代的遊戲機將會掀起另一番熱潮，任天堂心裏到底盤算着什麼呢？

兩集連續特稿<前編>

將來的任天堂，相當有趣!!



聽聽任天堂的話!!

所謂新一代遊戲機的戰爭

—遊戲機行業裏面，世嘉SATURN和PLAYSTATION這類的新一代機經常成了話題。

今西▲對於新一代遊戲機戰爭這個問題，我自己覺得是一件很奇怪的事情。由16BIT又再發展到32BIT。對遊戲這個東西，其實由8BIT去到16BIT，16BIT去到32BIT。雖然在硬件是有改變，但是由軟件方面來看，我覺得基本上都是沒有改變到。

所以新一代的遊戲機，不應該太過着重硬件的變化，因為遊戲本身是一個不可改變的東西。

—例如在超級任天堂裏「金剛城市」這一類影像，都已經是成功了啊。

今西▲是的。「金剛城市」不單只在映像上，就算在它其它的畫像和操作上面，相信它亦不會落後過新一代的遊戲機。

遊戲用家方面，我相信他們會有明智眼光。

現時新一代遊戲機的熱潮，其實有很多都是來自遊戲機行業以外的人。由其是傳媒方面就對這些訊息是特別敏感。

—因為在出版的資訊上是十分重要的。

今西▲在GAME BOY時代「俄羅斯方塊」的大受歡迎，就是已經證明了不一定依靠強勁高性能的硬件，才可以出到一個好玩的遊戲。

絕頂的機種，ULTRA 64!!

所以，就算再幼力地將硬件的性能提高，亦都不可以代表會有好玩的遊戲出現。

—ULTRA 64會有怎樣的遊戲呢？

今西▲會有變成怎樣的遊戲啊。這個……。相信這一部機器會是將現時製作遊戲的人，將他們的不滿以100%能夠解除過來。只要有這樣，就已經不再需要其它的考慮，其實這一部遊戲機會是一個超級極品的機種。

其實在各界方面對ULTRA 64的認識，好像是有很多人都有奇妙的誤解，雖然細微的東西不方便和不能夠在這裏說明，但是對任天堂來說，沒有將ULTRA 64當作為新一代的遊戲機，只是當作它為一部極限的遊戲機。

—本刊就有很多是超任的用家的讀者，當然他們會對ULTRA 64的期待會是非常之高。你們會不會在11月的初展會上展出呢？

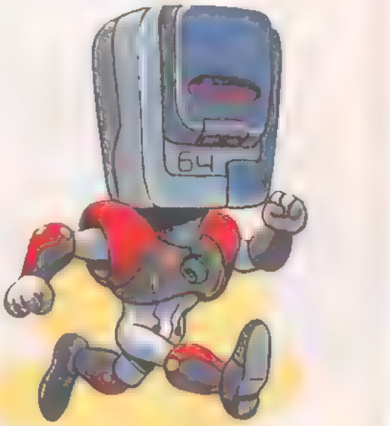
今西▲我們盡能力啊。我希望盡可能有些畫面可以給各界人仕觀看。

—主機價格只售25000日元，是否會是太過低廉呢？而且有些人仕都會覺得是很困難地賺回成本。

今西▲外面媒界的確是有很多傳聞，但是我們的確地會考慮以最初發表的定價25000日元來發售。

—研究方面，是否同美國的SILICON GRAPHIC公司一起進行呢？

今西▲沒有錯啊。我們的開發成員，都是要經常地穿梭美國，為求要得到最高水準的技術。



將來的任天堂，相當有趣!!

任天堂ULTRA 64 就是這樣!!

任天堂同美國的SILICON GRAPHIC公司合作的新硬件ULTRA 64，仍然在製作中。軟件並不是用CD-ROM，而是同超任一樣，使用ROM合帶的。而且會利用一種嶄新的記憶原料SILICON WREA，相信是會用這種材料造成一種記憶咭。當然亦都會考慮利用人造衛星來作一些資訊的服務。

ULTRA 64使用ROM盒帶

—ULTRA 64所用的軟件聽聞不會是CD-ROM，而是ROM合帶啊。

今西▲雖然CD-ROM被譽為夢幻一樣的媒體。但是我絕對不會應為這個講法是正確的。所有的遊戲基本上不一定適合在CD-ROM上運作，到現階段來說，在CD-ROM上資料讀取的問題，仍然是未解決到。

就算CD-ROM的讀取速度倍增，亦都不可以說是一個適合遊戲的環境。這個問題亦都是它致命的弱點。

就算是採用到4倍速度的光碟機，假如是這樣的，硬件的價格亦會相應地提高。到時候價格亦會發售至39800日元。這樣就比起其它公司新一代的遊戲機的價格較高。

—ULTRA 64的遊戲，當然是會比起超級任天堂擁有更大的容量，是嗎？

今西▲新一代遊戲機等於大容量遊戲，這個都是大家經常的想法。500M Byte其實不是遊戲一定需要的條件啊。

亦都講過很多次啊，好似「俄羅斯方塊」的，你就會明白啊。在現時的開發環境裏，容量是可以造很多的，聲音，映像亦都可以在容量上有很好的效果。所以好像現時的ROM合帶就已經十分足夠。

而且今次新一代遊戲機戰爭的結果是怎樣。大家都是未知道的。我們所考慮的同以前的亦都沒有改變。遊戲是以軟件為一個基本。任天堂的十多年歷史就給了我自己這個啟示和想法。

對於新一代遊戲機的混戰情況，實際上任天堂亦都好似毫不在意。特別是其他公司所為的優點，就是生產和貨物流通的問題。其實任天堂反而覺得他們是有問題。

同ROM合帶不同的，CD-ROM的成本較低，而且可以生產較少的數量。就以新力公司為例，他們的遊戲銷售就同光碟唱片銷售一樣。因為可以由零售商店追處回貨，所以亦都不會有餘貨的風險。而在製作者方面來看，亦都不需要考慮存貨的問題。驟眼來看似乎是十分理想。但是由於由新力公司獨自流通經營，所以軟件生產商就不可以同各個店舖直接有生意上的來往。而新力公司亦都會害怕退貨過多，所以推出市場的遊戲數量就會變得不多。同時間製作者不能夠憑自己的獨自經營能力去營業，所以動用了巨額資金和時間的生產商；或者不能夠會有預期充足的回報。

將來的任天堂，相當有趣!!

—遊戲軟件變成為由ROM合帶推出，價格真是會令到玩家很擔心。同超級任天堂的軟件來比較，又如何呢？

今西▲到現時是未有一個決定，不過應該同超級任天堂的軟件相差不遠。

—說起ROM合帶，遊戲用家始終都會想起NEO GEO的軟件。因為價格實在是十分昂貴。其實你自己有沒有這個想法呢？

今西▲不是因為提高遊戲軟件的價格先至採用ROM合帶的，所以我們一定會追求達到玩家的要求，才會提供合理的價格。

—ULTRA 64所用的軟件「CRAZY USA」，現時在美國變成了一個很流行的話題。

今西▲是的。

—海外的雜誌社的人講給我知道個遊戲是利用了很高的多邊線圖像技術而製成的遊戲啊。

任天堂同其他公司的比較，相信最利害的都是任天堂的價錢。在來年以後才會發售，但是已經能夠定出價格只售25000日元的低價。就算是新力和世嘉的發售日期已經迫近，但是他們仍然未能可以決定到他們的售價。

但是要勘啲他們的軟件方面，對製作者似乎有好大的限制。雖然32BIT同64BIT的機器大體相同。但是新開發的機器未必可以一瞬間地追上。到時候就只有餘下一些較有實力的製作公司留下來。如果有些普通的公司而廉價方法去推出遊戲。結果遊戲的質量又會回復至超級任天堂的品質。

傳說會在ULTRA 64上推出的「CRAZY USA」照片是街機。

今西▲在新機種的可能性來講，這些圖像當然是可以達到的。

—對於超任的玩者來講，同價格一樣使他們關注的，就是硬件的發售日期啊。

今西▲同當初的公報一樣，預定是95年9月推出，無論是價格方面和性能方面，相信一定不負各位用家的期待的。

傳說的假像機器

—傳聞會推出的32BIT機，你可否提供一些資料給我們嗎？

今西▲現時在於硬件方面，我們還未可以正式發表。

—報紙上面，經常都有報導可以提供虛幻現實的新型32BIT機啊。

任天堂 VIRTUAL REALITY 就是這樣（應該是）

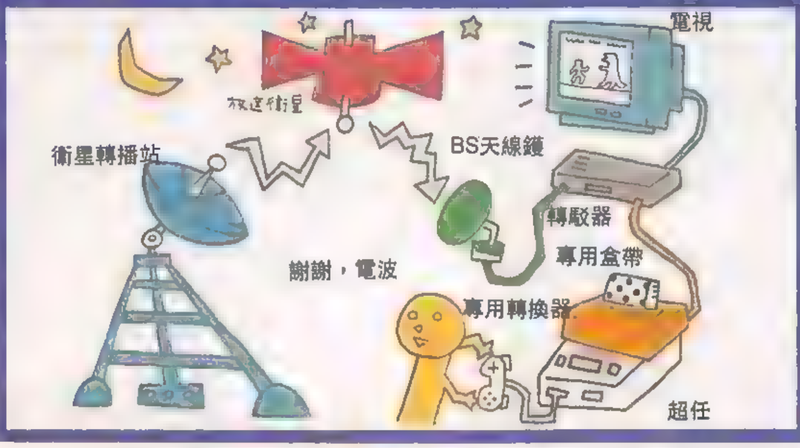
—預算來年3月發售的32BIT機，傳說他使用的電視螢光幕會是遊戲機界前所未有的。因為是使用一個虛幻現實的模式，所以相信會是使用一個隨身攜帶的控制器和一個VR的眼罩。或者就會好似左邊插圖的樣子。不過在價格方面就會使人覺得會相當昂貴。查詢過有關方面的人問是否在主機內裝置液晶螢光幕呢？正因為是有虛幻現實的意思，所以大家才會想出這個形態。

將來的任天堂，相當有趣!!

衛星轉播、免費情報服務!

超任昇上宇宙去!!

松尾信一先生



—那麼又會提供那類的資訊呢？

今西▲在現階段是提供一些遊戲資訊節目，當然亦會考慮其它種類。例如是使用聲音和映像的新類型資訊節目，而節目的編制在現時亦是密鑼緊鼓地進行中，除了遊戲之外，亦有考慮過報導新聞和天氣預報等多樣的資訊。

如果是從多媒體的觀點來看，這樣就不會是雙向性，所以又不會稱得上是一個多媒體的計劃。當然它原本只是一個遊戲機為主的機體，能夠達至這個程度也是已經十分足夠。

—如果要接收到這些資訊，是否要採用專用的轉換器嗎？

今西▲是啊。雖然這些資訊是免費，但是轉換器就不可以。

—轉換器方面大約需要怎樣的價格呢？

今西▲你就當作同超級任天堂主機的相約價格啦。

—遊戲軟件的設計有沒有在這個計劃出現呢？

今西▲現時大概正在進行相意，不過就不會同CATV一樣的遊戲軟件，

—大約會在那個時段播放呢？

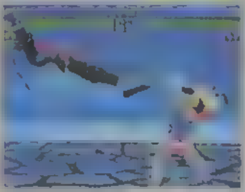
今西▲現在想預算在黃昏5時正開始，雖然是很夜，但是相信在這2個鐘內，會是最配合用家的時段。

—轉換器應該是會與超級任天堂連接的形式，不過會是幾時發售呢？

今西▲來年春季。因為不可以開始轉播，所以就算可以發售，但都沒有意義。亦因轉播器的硬件還未現世，所以不能去嘗試轉播當中之軟件。因此做生意其實是很困難。

哪個優勝？CD-ROM和盒帶

將來的任天堂，相當有趣!!



相信會同主機同時發售的「夢幻戰士」期待性甚高。

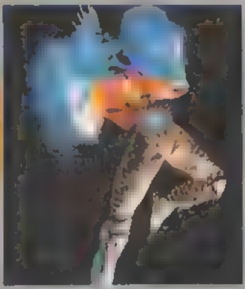
世嘉SATURN

世嘉SATURN相信憑他們優良的技術可以引入大量街機的遊戲。

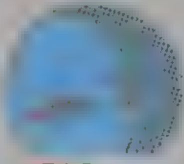
帶有巨大的技術能力的新力公司突然殺入遊戲界。使有很多超任的製作商都紛紛加入了PLAYSTATION之製作行列陣容之內。

PLAYSTATION

ULTRA 64



美國發表的ULTRA 64的形像軟件，這樣的人物是可以控制的嗎？



VR32

在年尾，爭取家庭遊戲機之霸的寶座的新硬件，就會繼而推出。這場戰爭入面將會對現在的遊戲機界有一個好大的改革作用。世嘉SATURN、PLAYSTATION和早已經投入了市場的3DO，使現在這個遊戲機市場變成了一個邁無邊際的宇宙一樣。到了來年9月ULTRA 64的爆發，遊戲機的行業又會有什麼的轉變呢？

今西▲11月15，16日的初展會裏面應該會展出，到時候就請你細心地去欣賞一番。其實我會擔心的是實際上外界會對於這部遊戲機的評價。

如果這部遊戲機是成功的話。相信在遊戲界會開設一條新的路線。不再使用電視螢光幕的新遊戲系統，亦都應該會由此而命名吧。

──硬件的發售是否是來年的3月呢？

今西▲是啊。新一代遊戲機來講，當時的騷動亦會告一段落啊。

大概會是3月的時候，超級任天堂同各公司合作的新作，亦都應該會在市面上出現。到時我們新機推出的時候，相信亦都會引來很多的話題。

──32BIT機和64BIT機都是隨著一個虛幻現實的方向前進。在各自的機器內裏之間，會不會有軟件差別化的問題呢？

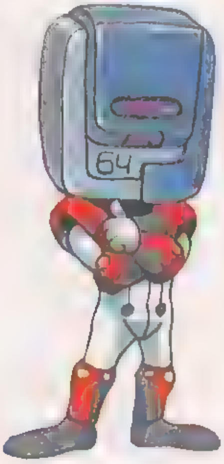
今西▲32BIT機方面會是利用前所未有的路線。

不會像生產「金剛城市」的續篇那樣，所以方向性當然同ULTRA 64完全不同。

任天堂的衛星轉播計劃

──利用人造衛星提供資訊服務究竟是怎樣的一回事呢？

今西▲現在的超級任天堂大概有1200萬台用家，所以如果有效地利用的，相信就可以利用人造衛星免費去供應一些任天堂的消息。所以就有這個衛星計劃構思。

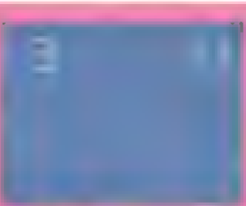


看着中央處理器

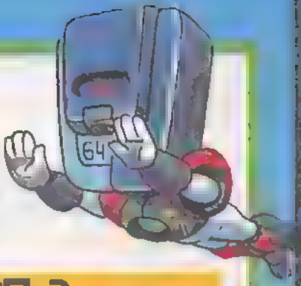
圖像進化歷史

〜任天堂的場合〜

任天堂所製作的遊戲，可以說全部都是追求硬件極限的製品。此外利用了編寫程式的高深技巧和對畫面的要求，亦都表現出下了不少的苦功。特別是早期發表的「金剛城市」，亦可以說是超任極限的一個作品。不過另一方面以畫質為主，而少關注遊戲本身的內容，就是現代遊戲機常有的現象。這樣在這個氣候之下造出來的「金剛城市」是否會是同一樣的作品呢？



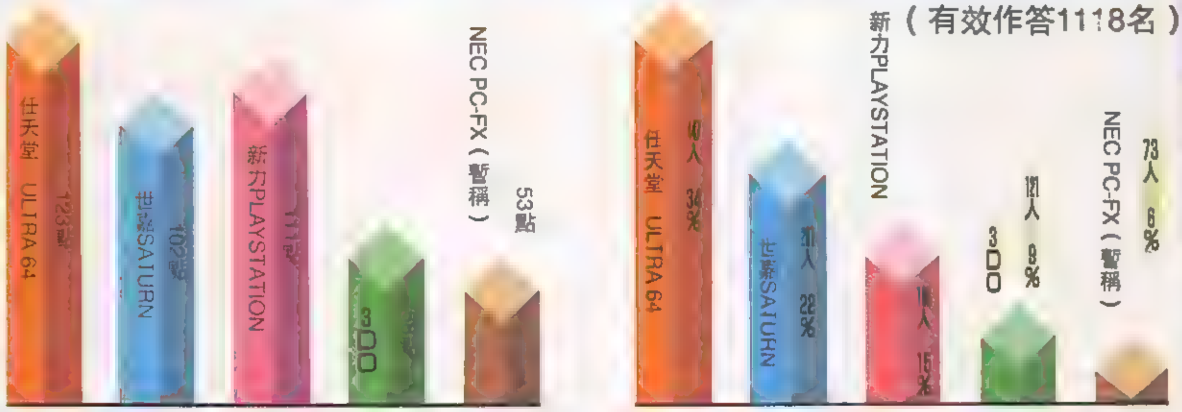
將來的任天堂，相當有趣!!



任天堂ULTRA 64，期待度調查

各公司發表了的新硬件中，行內人仕和讀者的期待情況，哪個偏高？

那部遊戲機最受遊戲玩家所熱切期待呢？



各硬件的排名是由遊戲界行業的製造商和開發者等人來排列出來的，而排列後將得到的分數才加起來。（資料是8月所收集得來）

「任天堂的企業努力，令人報以很大的期望」

雖然新一代遊戲機展開了戰爭，但是對基本的遊戲製作者來講，所追求的遊戲樂趣始終硬件是不能夠左右。其實GAME BOY、任天堂、超級任天堂和新一代的遊戲機亦都是一樣。本質是遊戲的魅力，這種的要求由始至終都是沒有變過，例如當按鍵鈕的時候，可以感覺到這個遊戲是很好。細心造出來細緻的遊戲，在玩的當中所感受的快樂始終對玩家來看是不會改變。

因此新一代的遊戲機才能夠表現的新領域，對有這個開拓心，的確是一件很偉大的事。新一代的遊戲機強化了映像方面的技術，驟眼看來會是造出好多好大量有趣的遊戲來。雖然看來好像很利害，但是始終都是未常試去玩。是很困難的保証是否會對遊戲行業一次致命的壞影響。

在遊戲機行業初期的狀態，硬件的限制是十分大，所以製作者是絞盡腦汁才能製作出遊戲。而在這些驚人嶄新的意念之下出現了新一代遊戲機的機體，相信在遊戲機的未來，前境會是一片光明。

對任天堂的期待，就是希望他現時的軟件製造商的陣容可以保留下來，如果可以保持有現在製作人的氣質，長期在這個部份堅持下。相信造出來的遊戲亦都會令到玩家滿意，我也是希望可以見到這一日。

田尻先生看過這場展覽之後，充份感到任天堂有無限的威力。

還有一件事是不可以忘記的就是價格。如果超過30000日元的玩具是十分昂貴啊。任天堂一般可以壓制他的售價。不過價格太低又會害怕機種的性能不合理想，但是又有充足的軟件供應，所以的確是很困難地製作。從這方面去想像ULTRA 64是發售25000日元的話。相信ULTRA 64會變成每個人家中都要一定有的遊戲機。

下集預告

任天堂的新機種樣貌已漸漸的明瞭過來。下次我們會更加詳述任天堂新機種的微細部份。

將來的任天堂，相當有趣!!

新力電腦娛樂特別計劃

PLAYSTATION 新機大贈送!!

10名

附上一個遊戲

將會在年末由新力電腦娛樂公司推出的新一代遊戲機PALYSTATION。由於他們預定發售的軟件有很多都是街機的大作，所以引起了很多讀者的關注。

今次新力電腦娛樂公司就對讀者有一個重要的消息，有PLAYSTATION發售之前，其中會有10名的讀者是可以得到這部新種的遊戲機。不過只得這部主機是沒有意義的。所以還會在同時發售的五個遊戲機軟件之中，送上一個你最喜愛的遊戲給你。就是會在以下所介紹的五款遊戲。全部都是在發表期之中引來很高的期待。

只可惜是以抽獎的方式來決定得獎者，還有一萬名的讀者可以得到PLAYSTATION的資料影帶。內容會是講及主機的特徵和包括在內所介紹的軟件。如果是有興趣想買這部機，也都應該會有興趣想看一看這盒帶的內容。而參加的方法就請看這文章的末段。

這個有益讀者的計劃，不應該輕易地放過。而在這個牽起話題的新一代的遊戲機，如果你得到手的話，你就會站在這個話題的尖端。十足將一個遊戲機行業的未來縮影，放在自己身邊一樣！

1 山脊賽車

NAMCO

在遊戲機中心得到極大的好評的多線條圖像賽車遊戲，在PLAYSTATION上面發行。

利用多線條製作的立體影像互貼的方法，成功地造出一個前所沒有的迫真畫像。眼前高速流過的街景，美麗的山脊，還可以使你感覺到有寒風吹至你身邊一樣。這一種的速度都會使任何人都會感覺驚懼，而這種的驚懼感也可以在家庭遊戲機中享受啊。

NAMCO蓄積了長年的遊戲技術才開發出這一個高質數的賽車，實在可以使你齊身於真實現場賽車一樣。

2 極上Q版沙羅曼蛇！

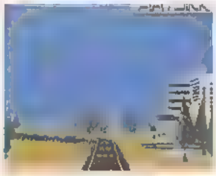
這個亦都是在街機裏極受歡迎的「極上Q版沙羅曼蛇」完全移植版。

不過看見這個TYPICAL，許多人都會注意到有些字的改變，在PLAYSTATION版裏，是同時收錄了第一集Q版沙羅曼蛇，所以是一個非常豪華的版本。對於Q版沙羅曼蛇的愛好者和喜歡射擊的玩家，這是一個絕不能錯過的佳品!!

3 A.IV. ARTDINK

在電腦入面博得最受歡迎的模擬遊戲的最新作。

能夠在全世界都受歡迎，這個作品的魅力，就是自由度很高。將自己頭腦入面思考着的理想鄉，就在電腦上完全地建造出來的快感。而這一種快感不只在電腦的世界，現在更可以在PLAYSTATION內裏，玩家意願以達成。真是可以期待自己所創造的一個美麗的鐵路。



4 滑稽賽車 新力電腦娛樂

以前暫稱「馬戲團賽車」，而現在這個賽車遊戲正式名為「滑稽賽車」，而且還會同主機一起發售的。

舞台就是一個滑稽世界，每年更會舉行一場格蘭披治賽。利用魔法的力量將自己變成為一台魔法車，就一起參予這場多線條的賽事裏面。

5 罪惡粉碎者 新力電腦娛樂

曾經在「CAPTAIN少年月刊」的連載的漫畫，相信這個題名都是由這裏借過來的。

主角是以宇宙海賊為相手的海盜獵人，這位個性剛烈的女孩同着他的成員踏上這個冒險舞台。使你很困難的去想像這個遊戲是採用立體多線條繪畫已成的迷宮。而在這裏的犯罪人物，會在不同的角度上下左右及畫面深處向你攻擊。這場緊張的戰爭，你都可以一同參予。PLAYSTATION的首個RPG遊戲，使人有很大的期望。

遊戲參加條件

萬眾期待的PLAYSTATION將會在它發售之前，送出10部機給我們的寶貴讀者。

只是有些遺憾是不會每一個人都會得到。所以我們就只有送出一些有趣的禮物作為補償。就是在大家寄來的抽獎信入面，我們會抽出一萬人各自送上記載了PLAYSTATION的資料影帶作為禮物。當然裏面會介紹PLAYSTATION主機的性能同魅力之處。

如果想去參加抽這部PLAYSTATION和一個遊戲軟件的人。就要用一張原稿紙去寫一篇文章，是他對PLAYSTATION和想要的這個遊戲的簡單佈告。然後用一張標準的名信片將自己的地址、姓名、年齡、職業、電話號碼還有想要的遊戲名。跟着將你自己在PLAYSTATION裏面推出的遊戲，遊戲種類，想移植的遊戲就寫在信封內，然後記回下面的地址。當選者新力公司會直接同他聯絡。

〒103東京都中央區日本橋濱町3-42-3
SOFT BUG
「PLAYSTATION」
截止日期：10月31日
郵戳為限

新機種的情報，我們徹底追求！

PLAYSTATION PlayStation 情報局

甚受人注目的新一代機種「PLAYSTATION」，快將出現它的主機和軟體，今次就着力追蹤新力的兩個作品！

趕及12月發售，製作中的兩個新力作品，在這裏介紹！

今次要介紹的就是新力電腦娛樂，將會在十二月發售的兩個新遊戲。

首先，有個特急的情報。第一項，是在剛過了的九月二十一日，是剛舉行完畢的第三十二屆的娛樂機器展覽。在這次展覽中有NAMCO那備稱「鐵拳」的遊戲，這個遊戲是材用多邊形圖像的格鬥遊戲。預算將會移植到PLAYSTATION裏，會不會有進一步的介紹，就要期待這個遊戲的發展。

↑……NAMCO……台「鐵拳（鐵拳）」

斜面視點作移動為銷售點的RPG

罪惡粉碎者

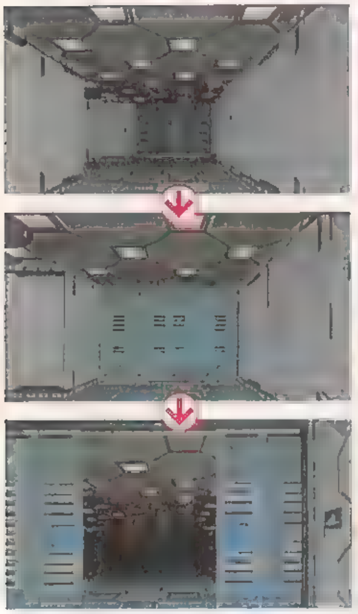
新力電腦娛樂	94年12月發售	3D-RPG

「罪惡粉碎者」就是一個專門捕捉于宙海賊來賺取賞金的民間組織，玩者是操縱一個粗魯的女孩艾美莉亞。還有她所率領的飛鷹三人組，為了救出被海賊襲擊的宇宙船乘客，她就乘坐着自己的飛船來開始這個故事。

遊戲是以迷宮模式在船的內部進行立體探險，船的內部會有些隱形的牆壁，當妳觸及時會受到電殛震，還有些隱藏的門，這裏的機關都等待着艾美莉亞的來臨。

這個遊戲的特徵，是能夠前後左右地自由移動，除了左轉和右轉外還能夠作360。度視點的水平移動，這個視點移動在戰鬥時也會發生効用，敵人不但從前後左右襲來，就連他們所發出的子彈也會從360。度向妳飛來。

所有的敵方怪物，全部是些可愛人物，而首領好像是個多關節活動的巨型怪物。



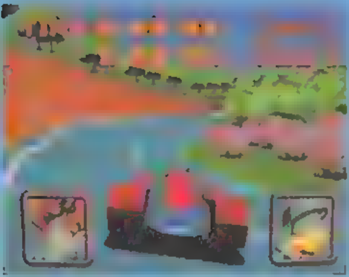
↑當於順暢地向前前進，畫面的轉變卻栩栩如生，毫不覺得生硬。

↑玩者人物的狀態畫面，裝備中的武器，防具等也會顯示過來。

↑遊戲中有時要接受同伴所給預的信息。

↑接近了這度門也是不會開啟的，但是只要向它攻擊，就可以破壞了。

↑插圖右邊的就是主角艾美莉亞。而她身邊週圍的都是賺取賞金的朋友



可以和朋友對戰的滑稽賽車

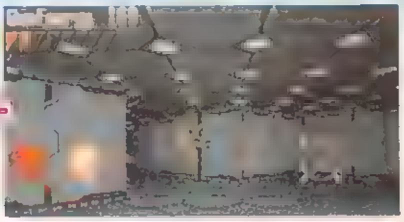
滑稽賽車

新力電腦娛樂 94年12月發售	立體賽車

而立體視覺進行滑稽的賽車遊戲，在魔法世界裏，每年春天也會舉行一場汽車賽事，就是這場滑稽格鬥拔治賽。在這個不可思議的國家裏，讓自己變身為一架跑車走上不同奇突的跑道上進行一場激烈的競賽。

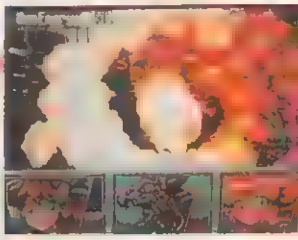
這個遊戲須備了五個不同的場點，在遊戲中玩者可以自由地轉換。而且除了單人遊玩模式外，還有對戰模式。這樣就可以和朋友一同在賽事上競爭了。

↑千軍一髮，成功地將杜比路粉碎了。



落，就將瞄準器對向他，進入戰鬥狀態，已連續不停的子彈來將他擊落。

↑隊友麗莎的攻擊，她是用投射飛劍的。



↑另一位拍擋杜蘭的特殊攻擊。使敵人燃燒起來。

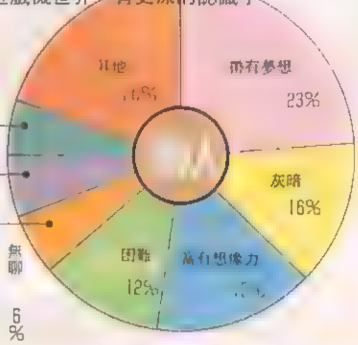
羅拔與查保的　池袋之旅編

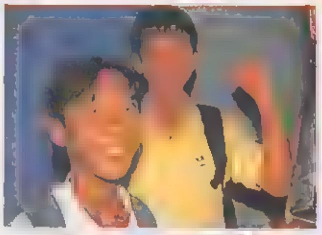
遊戲機中心偵探團

我們遊戲機中心偵探團，今次的目標是池代GIGO。豪華的街道，遍是遊戲機中心，自然吸引許多俊男美女在玩吧。我的手也不禁高叫起來!!今次也詳細的替各位解答!!

Q　遊戲設計者，給人的形象是怎樣呢？

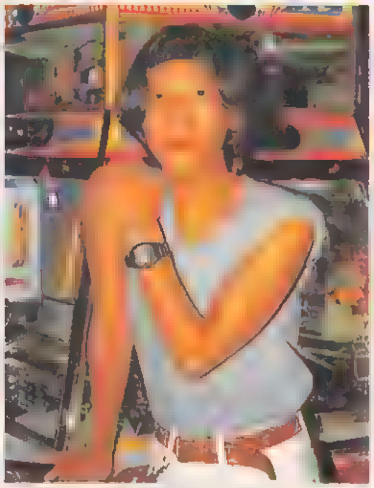
遊戲設計者，簡單來說就是製造遊戲的人。我們詢問了100位遊戲機中心的顧客，看他們對這職業的印象如何。很久以前，佔大部份的意見也說他們是灰暗和無聊的。不過這遊戲機行業的環境，確實是改變了。看看!!「帶有夢想」的意見，已榮登首位了。昔日敬而遠之的職業，今日已是高尚職業了！時代的確是改變了。意見是「困難」的人也有12%，看來各人對遊戲機世界，有更深的認識了。





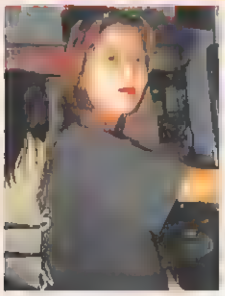
▲玩着代幣遊戲！　很精神的泰利和■釜

▲熱烈回答我們問題的兩人

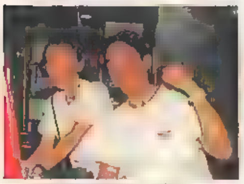


▲聲稱以前曾擔當遊戲設計者的YMO先生

Q　玩者期待今後想玩的遊戲類型？



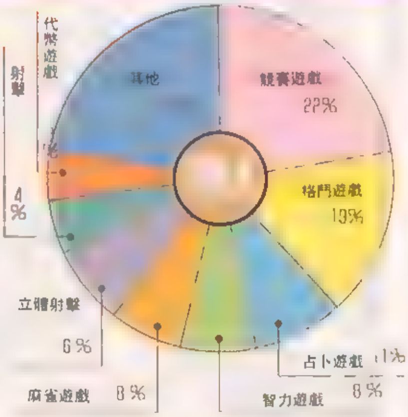
▲玩着老虎機的10ヾ小姐



▲擔心自己將來的一對情侶

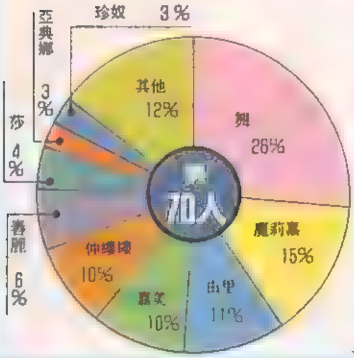
▲兩位男兒說「期待充滿速度的東西」

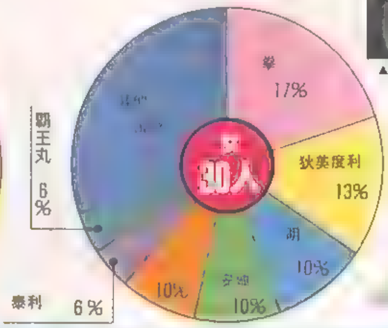
這個項目的詢問人數，可能都是年紀略大的人，所以得出的結果，就是期待賽車遊戲的佔大多數。這樣也不錯的。而第2位的格鬥遊戲，在現時仍是熱潮中，所以也絕不感詫異。但是佔上第3位的竟然是占卜遊戲，實在意想不到。事實上，確有許多占卜遊戲蠢蠢欲動，而回答期待占卜遊戲的人，都並非玩厭了電子遊戲，衹是佔大部份是情侶。第4位以後的，都相當普通，所以不再詳述了。

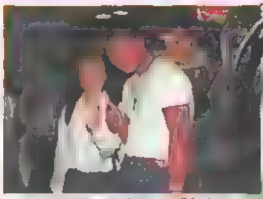


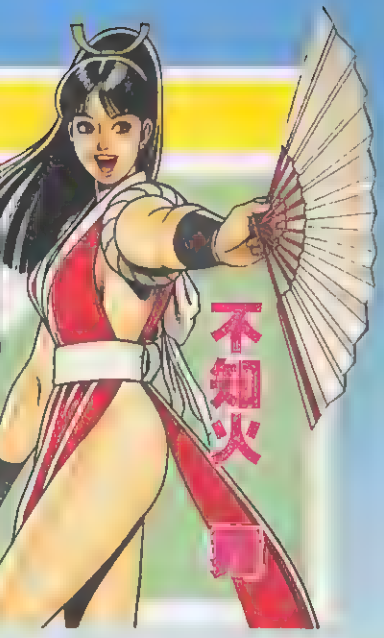
Q 誰是你最喜歡的格鬥遊戲人物？

最喜歡哪個異性格鬥遊戲人物，分別向男女也詢問了。最受男性歡迎的，就是博擊之王94年的不知火舞。果然是胸前偉大的佔優。而女性最是喜歡的，和前次的結果一樣，仍是阿拳。金髮男性就是魅力沒法擋呢！

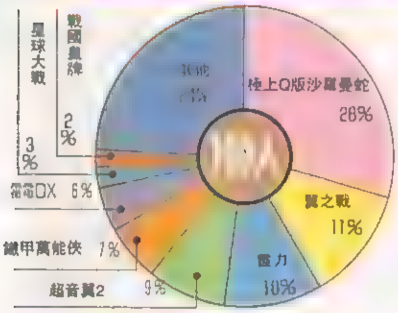





▲感情很好的一對情侶

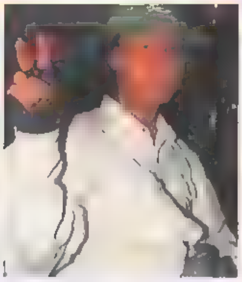


Q 哪個是你最喜歡的射擊遊戲？

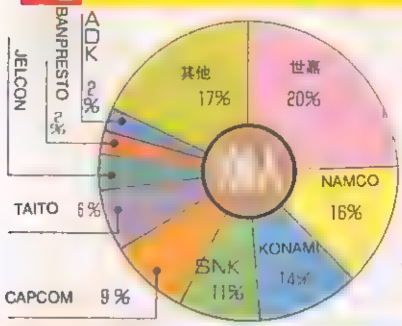


果然是「極上Q版沙羅曼蛇」呢。得票更是拋離性的。真是厲害。新勢力「超音翼2」祇佔第4位，實在有點差勁。「雷電DX」祇佔第6位，大家也是心裡有數的吧！也許因為它和「雷電II」沒有多大的改變吧

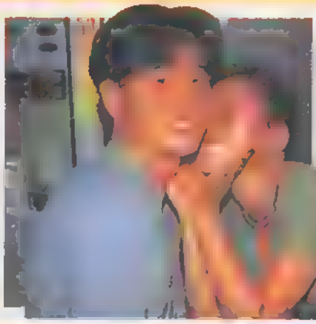
▼喜都小姐說「人物很可愛呢！」


▲手套是高手的象徵 TMP

Q 哪個是你最喜歡的遊戲製造人？



可能是採訪的位置有關吧！是世嘉的直銷店，所以當然是第1位了（真危險呢？如果得不了第1位，那怎麼辦）。第2位就是NAMCO。這樣看來，遊戲機中心要購入哪個公司的遊戲，心裡有數了吧!!



▲兩位女仕？對不起！是阿格和她的女朋友
▲這兩位男仕，我們難以啟齒呢？

「7層的大廈裏，由B1到4樓都是遊戲機中心。B1網羅了最新的遊戲機，而3、4樓就有許多適合情侶的遊戲機。實在是玩上一天也不會厭倦的地方。有機會你也一定要到這裏玩玩啊」

池袋GIGO　〒170 東京都豐島區東池袋1—21—1
TEL　03—3981—6906

▲池袋GIGO的職員・島村小姐

羅拔和查保，下次到哪裏

遊歷晚上的池袋，我們遊戲機中立偵探團，下次也隨風而往，在某個遊戲機中心出現了！也許你會覺得我們兩人可疑，但是也請你認真回答啊！那麼，我們就下次再會吧……

名作「機動戰士高達」的故事，忠實重現

距今15年前，在電視播放而大受歡迎的動畫「機動戰士高達」，這故事忠實地在這個戰略遊戲裏重現了。遊戲中，玩者成為聯邦軍，操縱RX-78高達、鋸射大砲，跟自護軍的猛將對壘。遊戲裏不僅有動畫裏的著名機動戰士出場，而且還可以看到各人物的出色台詞。高達迷絕對不可以錯過的遊戲。

與紅慧星的衝突!!

↑阿寶對[illegible]，遊戲中還可以看到許多著名的[illegible]

↑高達登場，也有了[illegible]畫面的

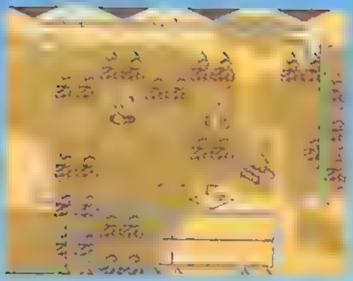
劇場流呈

沿着動畫的故事，選出14個劇場。其他還有6個獨創的劇場。

劇場1	高達站立大地	劇場8	復活的馬沙
劇場2	強襲！紅慧星	劇場9	強行突破作戰
劇場3	突入大氣層	劇場10	高斯高強襲
劇場4	飛翔！高達	劇場11	所羅門攻略戰
劇場5	卡曼之死	劇場12	光亮宇宙
劇場6	拉巴・拉路特擊	劇場13	宇宙要塞・第三衛星
劇場7	突襲！黑色三連星	劇場14	脫出

聯邦軍的3台機動戰士，擊潰自護軍

玩者所控制的聯邦軍的機動戰士，就是RX-78高達、鐳射大砲和太空坦克3機。就是這些機動戰士和自護軍對戰。因應劇場及狀況，還會有核戰機和核轟炸機來支援的，聯邦軍的各機動戰士，也會因應所擊倒的敵人進行強化。



操作……聯邦軍的機動戰士

主角當然是RX-78高達

主角阿寶．尼爾駕駛的RX-78高達。聯邦軍最強的機動戰士，亦是戰鬥的主力。許多人也會對他和自護軍馬沙的激戰，記憶猶新吧。武器和動畫時一樣，60㎜機關砲、鐳射劍、鐳射萊福槍和重裝砲。

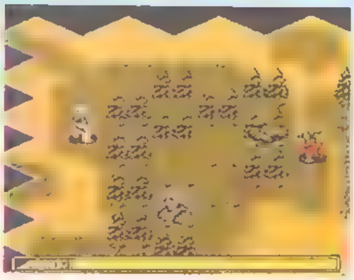
落下吧——!!

RX-78

聯邦軍最強的機動戰士。機體白色，具有高超的機動力和攻擊力

配角的兩機，也不可以忘記啊

和RX-78一起對抗自護軍的鐳射大砲和太空坦克。駕駛者分別是阿佳．史迪和小林隼人。使用的武器，鐳射大砲就是60㎜機關砲、鐳射萊福槍、加濃砲，太空坦克則是120㎜坦克砲和飛彈。這兩台機動戰士的演出，也是各劇場的完場關鍵……



如何有效地[illegible]，就是勝利的秘訣

鐳射大砲

兩肩配備巨大的加濃砲。特徵是全身赤紅色的

太空坦克

使用履帶行走，機動力較低。背後裝備了120㎜坦克砲

自護的名將也收納不少

敵對的自護軍也和動畫一樣，在遊戲裏也是猛將如雲。自護軍的皇牌機司紅慧星馬沙、藍色老虎的拉巴．拉路、駕駛大魔的佳亞、馬殊、奧路狄加這黑色三連星等，都會相繼襲擊聯邦軍。其他還有巨大的魔霸等，許多著名的機動戰士也會出現呢。

也有這樣巨大的敵人出現

紅慧星

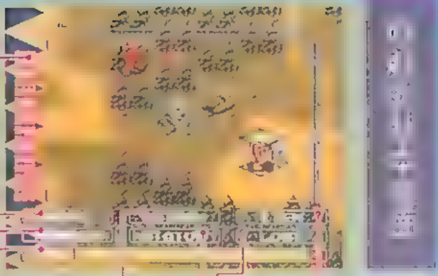
拉巴．拉路英雄的老虎，用[illegible]

黑色三連星

噴射風暴攻擊!

忠實重現動畫，分析遊戲的系統

令人關注的遊戲系統方面，當玩者控制了一台機動戰士後，電腦便會推動自護軍的一台機動戰士，像戰棋一樣的方法進行。敵人和友軍的位置，可以在基本畫面和地圖畫面上確定。戰鬥方面，可以透過鐳射槍進行遠距離攻擊，或是鐳射劍作肉搏戰。有些地方還會發現補給物資的。



餘彈數量
表示萊福槍和重砲的餘彈數量

MOVE
移動指令。選擇後可以用B鍵來噴射移動

MEMBER
確定全體地圖上的成員位置，也可以要求支援

行動力
機動戰士現時的行動力。變成0的時候就什麼也做不了

ATTACK
進行肉博戰或射擊。決定後畫會換成武器選擇畫面

STATUS
用游標配合機動戰士，確認現時的狀態

ITEM
使用或檢視現存的工具。最多可以存放6個工具

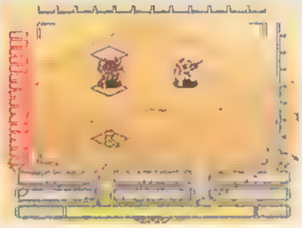
LOST
放棄這個劇幕，撤軍的指令

消耗行動力，移動機動戰士

移動和攻擊等行動，都要耗掉行動力，當行動力變成零的時候，便不能再動。攻擊時也要消耗「攻擊」的行動力。除此以外，遊戲中沒有設定HP，所以遭受敵人攻擊時，行動力就會削減。例如某機動戰士具有100點行動力，可以單是行動用100點，也可以移動50，攻擊50。行動力也可以使用工具回復的。

攻擊時也會削減

↑武器種類不同，消耗的行動力也會不同

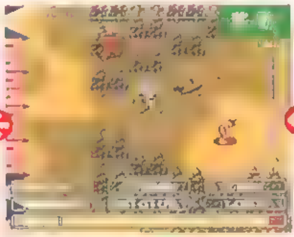


↑做什麼也會消耗行動力的

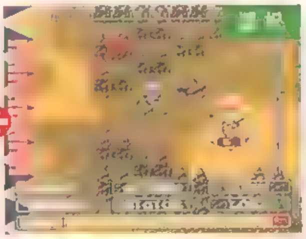
機動戰士的移動方法，步行和噴射

機動戰士的移動方法，分有步行和噴射的兩種方法。步行的消耗行動較少（按地形也應該有所不同的），但是不能跨越建築物和樹等障礙物，而且不能迴避地圖裏的陷阱。另一方面，使用噴射器的話，消耗行動力便會較多，但是可以跳過障礙物和閃避陷阱。

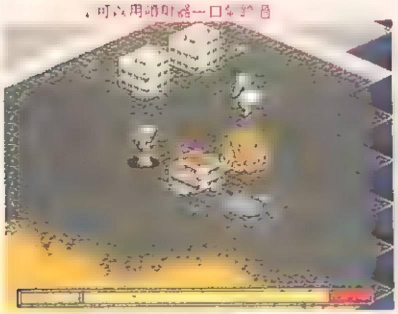
↑顏色顯示可以進行肉搏戰的範圍



↑用「MOVE」[illegible]

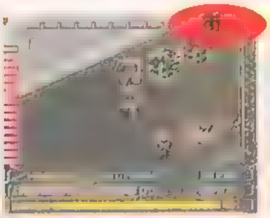


↑[illegible]

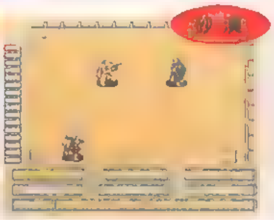


↑可以用噴射器一口[illegible]

↑[illegible]



↑[illegible]



↑[illegible]

機動戰士碰頭，興奮的戰鬥

和敵機的戰鬥方法，鄰接狀態時，就使用鐳射劍或機關砲等進行肉博戰，遠距離就使用鐳射萊福槍或大砲來射擊。給敵機的創傷，在敵機的頭上就有白色的數字顯示。而自己的損傷，就會在機體的頭上，有紅色的數字顯示。和前述一樣，行動力變成O的時候，機動戰士便不能動彈。

讓友軍的機動戰士鄰接敵軍的機動戰士，向着敵方的機動戰士（機動戰士的「向性」，隨後解釋），就會展開肉博戰。敵方機動戰士向着自己的場合，在自己的機動戰士攻擊後，敵方機動戰士就會立即反擊。

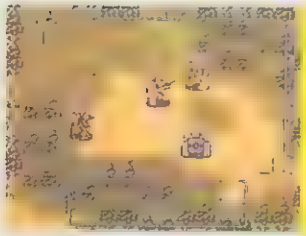
↑紅色的數字，相當傷害

↑彈數槽變成白色的時候，表示子彈用盡了

機動戰士的「向性」是很重要的

機動戰士的「向性」，是戰鬥的重要要素。在敵機的正面就會在攻擊後立即受到反擊，但是在側面或後面時，就不會遇上反擊。相反，自己的機動戰士也會受到相同的對待。「向性」，是在移動時改變的。

鐳射萊福槍等遠距離攻擊，是有彈數限制的，到了零的時候，當然不能再使用了。但是敵機也不能立即向你反擊。這樣的攻擊，就是鐳射大砲的主力吧。



↑也可以用防盾防禦

洞悉敵人的動作

↑射擊在敵人的側面或背後攻擊

高性能

各機動戰士在戰鬥中也會得到經驗值。在下一個劇幕開始前，就會因應經驗值給與P.P.點。靈巧地分配這些點數，令機動戰士強化。但是駕駛者的狀況不會改變。

●CLOSE

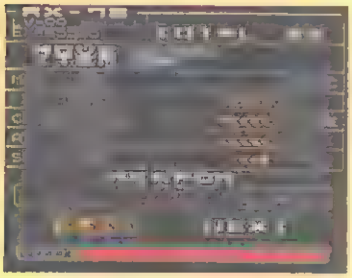
肉博戰。在肉博戰的時候，影響攻擊時的創傷率，特殊攻擊和特殊防禦的。

●AIM

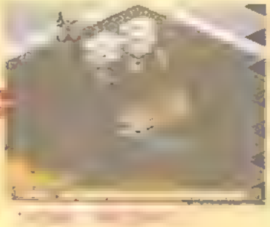
射擊力。進行射擊時的攻擊力、特殊攻擊、還有對敵方射擊的防禦、特殊防禦也會有影響。

●SKILL

熟練度。不僅影響攻擊時的命中率和防禦時的迴避率，對特殊攻擊和特殊防禦也會帶來很大的影響。



特殊攻擊會隨着攻擊能力和熟練度的水平，產生不同的攻擊，都能令對手有很巨大的創傷。特殊防禦能力和熟練度的水平，迴避敵人的攻擊，並進行反擊行動。



↑一擊粉碎道古！

↑射擊也有特殊攻擊了

電視裏看過的高達戰鬥，由你親手重現

機動武鬥傳 G高達

高達迷期待的格鬥遊戲，終於出場了！徹底的機械動作，展開一場高達對高達的激戰。這遊戲的魅力，終於也全面清楚過來了

12月發售預定　BANDAI　9800日圓

16M　動作

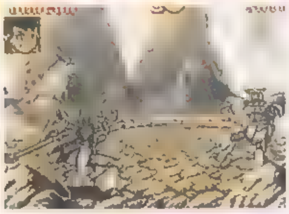
日本電視動畫正播放着的「機動武鬥傳G高達」，在這個遊戲上，將最大的魅力──高達對高達的格鬥戰，重現出來。令你感受一場迫真的激烈戰鬥。

何謂高達戰士?

地球上進行着沒有停止的戰爭。為了替這些爭戰打個休止符，就從各國選出一名代表，乘搭各自的機動戰士，即是高達，進行比拼，決定誰是勝利者。這樣的新議案，就在地球上開始了。

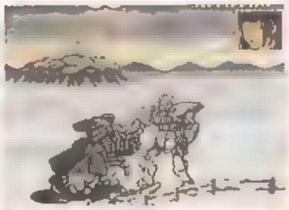
動畫一樣的動作

透過高達的巨大感、重量感，展開震撼的戰鬥。而且各個機動戰士的必殺技，在遊戲裏的動作也完全重現過來，一定要留意啊。



留意駕駛者的表情

在高達的戰鬥中，駕駛者也擔演一個很大的角色。憤怒，好勇的駕駛者，透過看他們的表情，就好像體驗到動畫的感覺一樣。代替沒有表情的高達，就由駕駛員將那種震撼力告訴你吧。



↑配合機械的動作，表情也會變化
人感到動畫的樂趣

兩個模式中，[illegible]的故事

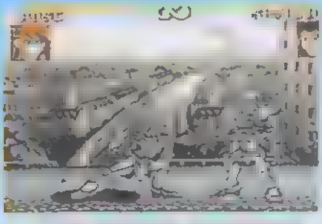
遊戲模式分有「故事模式」和「二人對戰模式」。現在就分別介紹各個模式。兩個模式的戰事前後，都有駕駛者之間的對話，演出了高達的世界觀呢！

按角色而有劇情變化

這裏的特徵，是故事發展以所選的機動戰士而有所不同。各駕駛員也預備了獨自的事件，所以也許某些劇情，在電視也不曾見過的。

故事模式

以電視系列的故事骨骼來進行。開始的時候，可以選擇包括了閃光高達的5體機械人，擇一開始。



最終目的是……？

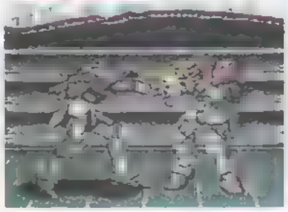
最終的目的，是要打倒最後的波士。但是詳細的情況就尚未清楚。電視裏的惡魔高達，四天王之戰都會展開，也許……

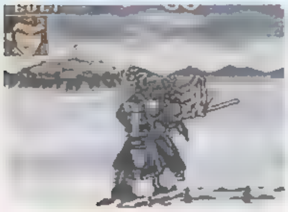
這個是什麼？

↑從這個畫面，還可以看到其他的機…

雙打對戰模式

這個模式，是以一個回合決勝負的。跟朋友一起，看看必殺技互相硬拼，展開一場富有震撼力的演出，相當有趣呢！而且相同的角色也能對戰，令玩者可以享受一場電視也看不到的戰鬥呢。





↑接頭的一擊，活用機體的特性來戰…

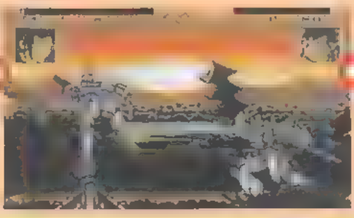
更換駕駛員

這個模式裏，駕駛員都機械人是能自由組合的。例如是讓度蒙駕駛飛龍高達也是可以的。因應組合不同，也許會出現更強的機體。但是，除了各機體所用的招式不變，超必殺技要在正規組合下才能使用的。

背景也會有[illegible]變化

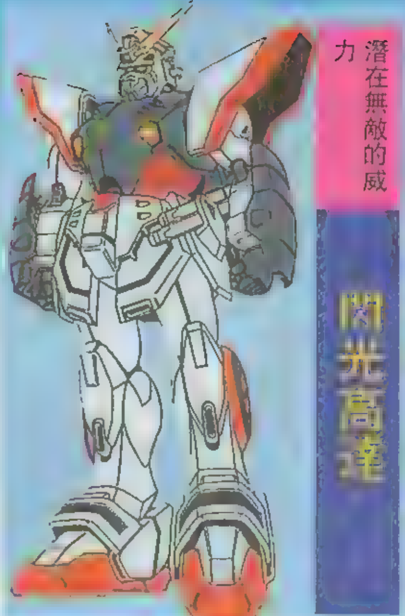
擂台都是地球上，舞台數量也夠豐富。有時舞台還會看到下雨及夕陽的情景，不同的舞台，演出也不同呢。

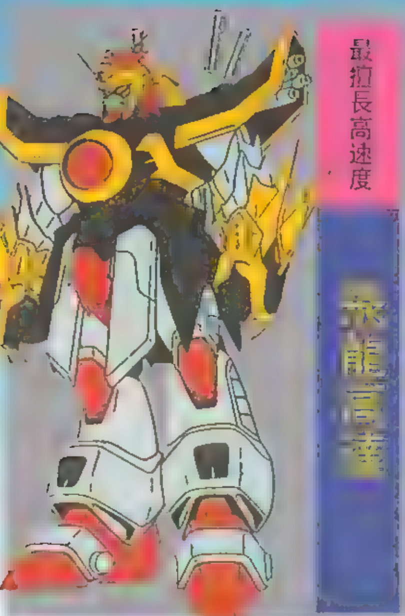
READY GO！…



↑兩者的戰鬥，已定出了勝負

破碎的裝甲，噴射器的噴射等機械動作，也徹底的表現出來。令人感受到，人頻格鬥遊戲所不同的演出。現在就將一些機動戰士的特徵和必殺技的震撼之處，徹底向大家介紹。





代表新日本・盧蒙也是動畫編的主角，普通的格鬥技，還有獨自的拳法為主力攻擊。富有正義感，對女性也溫柔。出場的目的，是要打倒奪走惡魔高達而逃離地球的兄長。

代表新中國。西爾是現已荒廢的「少林寺」大和尚的兒子。也是中國拳法的高手。出場的目的，為了令「少林寺」揚名於世。性格開朗，也是個弄萊的高手。

必殺技就是取勝招式

必殺技中心是按着各個機動戰士在動畫的模式來設定。除了必殺技分有弱、中、強級，必殺技數量也相當豐富。其中還有些是配音的，令高達之戰更見激烈。

必殺技(弱)

祇需簡單的指令就能使用的必殺技。對害怕輸入指令的初玩者來說，的確相當親切。在許多狀況下也能使用，最適用於出奇不意的攻擊。

二段踢

必殺技(中)

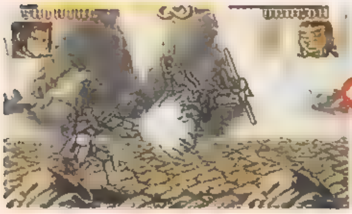
指令略為複雜了一點。但是各個動作都有其可觀性。

強襲二刀連斬

必殺技(強)

閃光高達使用閃光指，看到這樣的情景，不難想像其他的機動戰士也有動畫中所見的獨特招式。同樣打出強力的必殺技。莫非是有配音的，就是強力必殺技？

閃光指



華麗地戰鬥

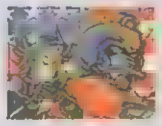
高達玫瑰

駕駛者

代表新法國。祖祖極為推崇騎士道，對自己要求嚴格，卻對人溫柔，也有愛護花草動物的一面。為了一族的榮譽，也為了所愛的祖國，決心要取得冠軍。

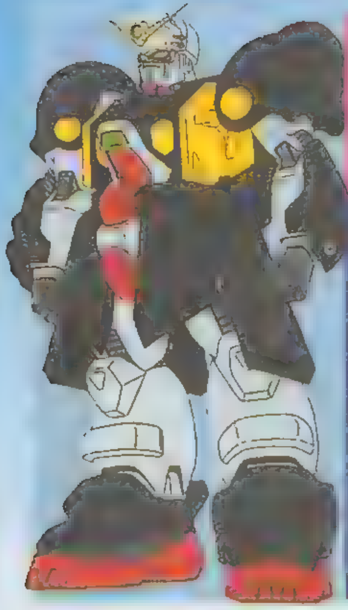
擁有卓越超群的拳力

高達之王



駕駛者

代表新美國。施波狄曾有連勝100場拳賽的輝煌戰績。因為他這樣的實力，所以給選上作駕駛員。為了實現美國的夢，決心取勝。是個愛好女色的樂天派人物。



以鐵壁一樣的裝甲而自傲

重型高達

駕駛者

代表新俄羅斯。亞路哥曾是橫行宇宙空間的宇宙海盜，但是卻從沒有殺傷任何人。給衛星警察逮捕後，抵判而強制加入國家的軍隊。體格魁悟，卻沉默寡言。

超必殺技扭轉形勢!!

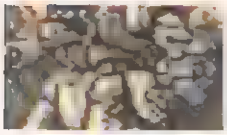
超必殺技可以令對手遭受很大的損傷，可以用作扭轉形勢來使用。但是指令輸入複雜困難。甚至有可能先要放棄本身的裝甲才能運用。看來和餘下的體力等條件是有關係呢。

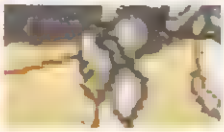
閃光劍指

飛龍刺

破壞裝甲

裝甲具有持久數值，每當抵禦敵人的攻擊，數值便會削減。最後裝甲就會壞掉，這樣就算是防禦架式，也仍會給削減體力。





以新的圖像為中心，完全公開最新的情報！！

發售日未定

SQUARE

價格未定

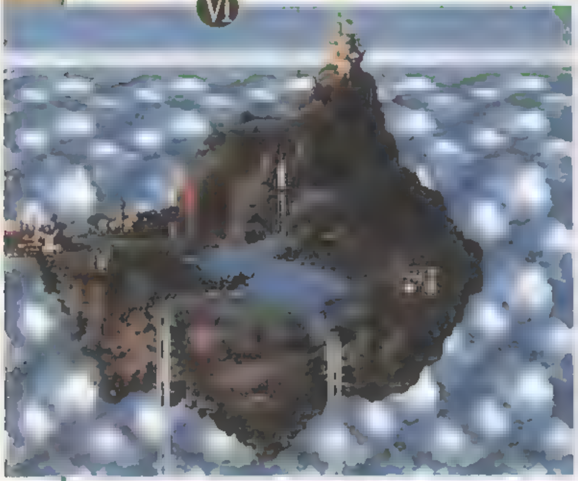
32M + 64KRAM

RPG

續報

容量增至32M，這個「時代狙擊手」增添了許多部份。今次就中心介紹新的圖像。完成度之高，實在令人驚喜！

突然送上的最新情報，[illegible]然[illegible]世界地圖！唯[illegible]是不知道，這是哪個時代的地圖。而且是空中的世界……



看看這幅美麗的圖像！

↑黑暗中點着火堆的氣氛也表現出來。這樣的圖像當然在遊戲裏出現

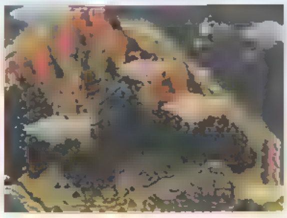
容量增加，圖像也強化過來

容量由24M增加至52M，圖像方面也大幅強化了。看到新的畫面照片，相信立即就會明白，都是比平常的畫面精細，而且更加美麗。

現這裏就中心介紹這些新改變過來的圖像，相信你也會因為這些變化而大為驚訝吧！

忠實重現形象插圖

要提「時代狙擊手」的圖像，就不可以少提了鳥山明的形像插圖。「時代狙擊手」裏，就將這些圖像忠實的重現在畫面上。而且不僅某些事件上所見的特別圖像，普通的戰鬥場面、鎮裏的會話場面等，這些普通部份都仔細繪製，可見所花的心思是相當大的。



在這樣的圖像裏行動

種種力壓「太空戰士VI」的圖像

「太空戰士VI」的優秀畫像，看來也給這個「時代狙擊手」追過了。單是這樣，就已有購買的價值了。

戰鬥場面也強化了

戰鬥場面方面也有頗大的變更。除了圖像變得美麗，指令等示窗模式也改變了。到現時為止的，都將隊伍所有人的指令顯示出來。而新的畫面方面，就會按角色來顯示指令。這樣就能經常顯示着所有人的TP。這樣就能看着TP的狀態來戰鬥了。

橫邊畫面和巨大角色等惹人關注的地方，今後再交待吧。

巨大角色也有出場

「看看一場戰鬥的過程吧。發現了一個敵

6個人物的動作也細緻美麗

除了圖像以外，人物的動作等也強化了。可惜這裏不能讓你看到畫面實際上是怎樣活動的，唯有介紹幾個人物的動作模式，讓你可以自己想像一下吧。就是這些樣子！

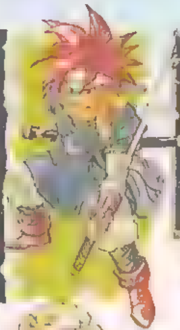
注意各人的表情啊！

介紹主角們的檔案

今次終於公開6位人物的檔案了。這6人就是主角，一起進行這個故事的，但是實際上，隊列最高衹能容納3人參加戰鬥，所以隊列是可以變換的。

古洛納

以刀為主力武器來戰鬥，也是這個遊戲的主角。紅色而豎起的頭髮，還有纏在頸項的橙色圍巾，是他的特徵。



瑪瑙

古洛納的女朋友，也是這個遊戲的女主角。使用弩箭作武器的活躍少女。看來是故事的關鍵人物……。

艾偉

一目瞭然，是原始時代的女戰士。武器看來是以木棒為注力。性格粗野，遇上不喜歡的人，就會立即立即動粗的女性。

露嘉

經常也帶着機械零件，是個熱愛發明的少女。會製造許多工具來協助隊友，有時也會成為問題的起因……。

卡艾路

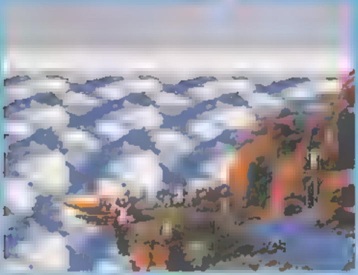
青蛙姿勢的戰士。至少也懂說人類語言的。武器是中世紀風貌的劍。略為滑稽的樣子，也是個謎一樣的人。

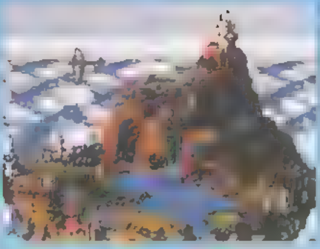
洛波

鐵皮的機械人。充滿外表看不出的機能，是個優秀的機械人，到底是哪個世界的朋友呢？

CHRONO TRIGGER

介紹遊戲中出場的兩個移動工具!!





這個「時代狙擊手」裏，會有兩架乘坐機械出現。特別是時間機器，在時間旅行為主的故事上，會成為重要的交通工具吧。除了這兩種交通工具外，遊戲裏應該還有其他交通工具出場。左面的畫面照片，那兩樣的交通工具，應該也可以讓玩者控制的。

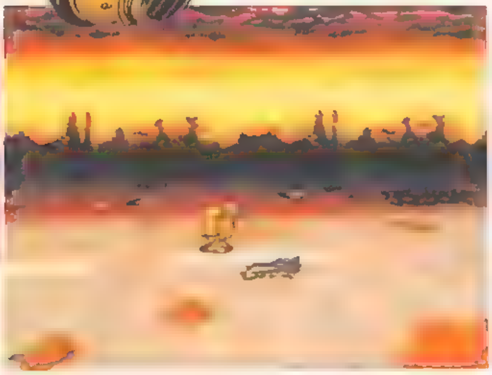
時間旅程中的主角
時間機器

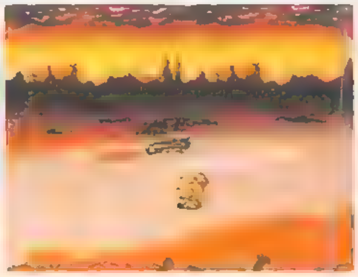
時間旅程中的主角，就是這個時間機器。名字好像是讓玩者自由設定的。

除了時間滑行以外的能，還可以當作飛機，在許多的場合上活躍的，真想快點乘上這輛時間機器，享受時間旅程吧。

海陸移動皆可
翔空車

另一個交通工具，就是這輛翔空車。雖然時間機器可以由玩者命名，但是這輛是否一樣就不得而知了。雖然說是車，但是形態上卻很像電單車。特別要注意的，就是移動的場面。好像預備了許多的視點。至於改變視點方面，暫時仍未清楚，餘下的就隨後報告吧!





熱辣辣的香港遊戲界行情

記者：火狐狸

各位讀者你們好！第一次同大家見面，請多多指教。本頁的內容將會第一時間將最新，最秘密，最恐怖，最老土，最……的一切任何遊戲界行情爆給大家知！實行一招大眾同樂，大家HAPPY。

相信大家目前最想知道的是那幾隻新機種幾時到港，邊隻最勁！據本記者所得的消息①NEO. GEO CD薄裝機將會在11月初到港，連同主機一起發售的遊戲會有KING OF FIGHTERS 94（有譯博擊之94或拳王94）在本稿出版時可能市面已有得賣了，不過今次所發售的為（揭）蓋式機種，售價一樣，在香港可能會賣$3300—$3400左右（淨機）送兩個手掣（JOYPAD），NEO. GEO機以往的遊戲帶好貴，如今出CD，平了一大截4至5百元的價錢就可以買到198M至200多M的遊戲簡直物超所值，再加上遊戲又正，SNK公司的格鬥遊戲製作人員，目前幾乎是全日本最精銳的部隊，更甚至可以說是現今全世界最精銳的格鬥遊戲製作人員匯集處，如此一部正機，再加上如果你是格鬥遊戲的擁蠆的話，本記者勸你早日蓄定錢，買定離手吧！但火狐狸希望SNK公司除了多些密些出遊戲外，亦希望能做到遊戲的多元化，那就最好不過了。

內幕消息②世嘉SATURN（土星機）最新消息將會於11月22至24號到港，外傳香港只得1000部配額，目前還不知悉，但世嘉本港總代理王氏港健接單接到爆棚確是事實。貨期將會在12月時才有稍充足貨源，但卻碰上聖誕及新曆年，似乎是缺貨的居多了，世嘉土星機有隻出盡風頭的V.R戰士或譯幻影戰士遊戲帶出這部主機，加上單憑世嘉公司做GAME的實力及遊戲多元化，長遠來看跑出的機會甚高。

內幕消息③SONY公司的PLAYSTATION目前有如3DO般未知邊間公司做總代理，是否一向代理開SONY電器的中原電器公司目前仍未清楚。不過最希望沒有香港代理商的似乎離不開兩班人①翻版佬②我們大眾昇斗市民，3DO如今這般盛勢都是因為沒有代理，大量××碟。統稱之為平價CD吧！又平又正。但本記者發覺3DO似乎冇邊隻GAME稱得上好好玩！充其量是超級街霸×，在未來的血海求存的日子3DO似乎要加把勁了。

內幕消息④金霸王×突然間狂瀉了$650多元，只售$1400，（32M），驚人之舉，不過好似只有慶祝5週年的華舍公司才有極充足的貨源賣，其它大部份舖頭不是抱住貴貨，就是張口大×，……，（抱歉，唔知點寫。）

內幕消息⑤古語有云：有人辭官歸故里，有人漏夜趕科場。遊戲界 各行家經歷了自始以來的最淡靜歲月，市場靜到不堪，好簡單，身為消費者的大眾這一兩年如玩遊戲機的話，似乎都沒有什麼選擇，百分之九十都係買超任，跟住買多部碟機。或買多一個手掣跟住就冇嘢買除咗抄碟，兩年以來，超任的市場已幾乎達到飽和，在只有抄碟的情況下，又屢遇黑星（此黑似乎用在遊戲界行家上比較貼切，並非寫白字，因為碰上了真係好黑）。

海關部隊，生命之源被截，真正苦過DD。加上各遊戲行家又唔生性，狂瀉碟價，故此就做了無數吉地，（註：吉地—即是做嚟做去都係得個吉的地方也）。目前最大豐收吉地的是荃灣區，名列前矛。

另方面，仍有不少新人入行，因為資本少，無須學歷，不分年齡，不限老少，男，女或又男又女的都可入行，電腦抄碟？冇問題，兩個鐘學曉，真正平、靚、正，但搵唔搵到錢呢層呢，咁就兩睇啦！

內幕消息⑥繼GAME BOY已成功地（由日本任天堂公司許可及協助下）將生產線移入偉大的祖國後，遲下超任及遊戲帶仍陸續由內地生產，但本大記者相信並不代表質量的下降，而是日本的技術，加上我們偉大的祖國的生產力必定更有進步，再遲下日本電視機，汽車，電器等等日本名牌亦陸續由中國生產，嘩！未來的祖國，必定更加富裕，強大。

（編輯：此段好似有點……。）

內幕消息⑦一隻可在電視機上玩電腦遊戲的電腦遊戲機GAMED P.C如今才在香港推出，但現今才推出，似乎有點生不逢時的感覺，成績如何，就要靠生產商自己的努力了。

內幕消息⑧總結目前香港最好賣的產品（截至94年10月底止。）最好銷量的主機：超任日版行貨機。最好銷量碟機：超任博士。最好銷量出口機：GAME BOY。最好銷量大手掣：博擊之王。最佳銷量遊戲雜誌：超任一族。既是廣告又是事實，哈！謝了，下期再會。

超勁鉅著，豈容錯過！

打破SQUARE慣常的形象，具有強大威力的戰略遊戲來了!!

高戰略性戰略遊戲，加上壯大的故事，成為絕妙的組合

最近，成了戰略遊戲的主流，就是注重故事整體的戰略RPG。

在RPG的分野中，遊戲的完成度，特別是有故事情節的，素以SQUARE的作品，深受好評。「前線任務」到底是怎樣的遊戲，就讓我們立即將已得的情報，告訴大家吧。

看到照片，相信也會明白，「前線任務」是個斜下方看的畫面上進行，地面也有表現高低度。就戰略的部份，也需要相當高的戰術性。

特報

FRONT MISSION

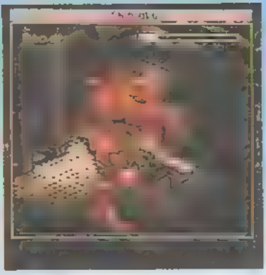
前線任務

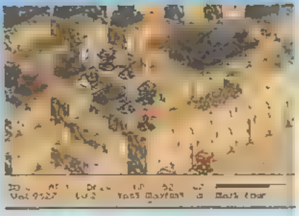
發售日未定 SQUARE 價格未定

24M + 64KRAM

戰略遊戲

現場一樣的氣氛





單位之間的單對單戰鬥

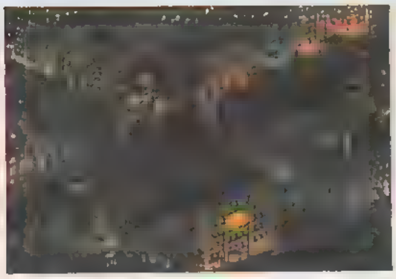
地面上和敵人的單位接觸時，就會展開一對一的戰鬥。攻擊方面，可以使用槍等兵器作間直攻擊，應該是用刀之類武器，作近距離的直接攻擊。此外還有後方支援類型的武器，可作遠距離攻擊。最惹人注目的，就是攻擊的評定。從照片上看來，身體上的各零件，各自的損傷也有顯示出來。

↑居然有這樣巨大的敵人出現，要怎樣打倒它呢！

↑好像在上的東西，是很巨

兩大聯合國對立的未來舞台

「前線任務」的舞台，是極近現代的未來世界。以日本為首的東南亞各國，聯合澳洲的OCU（澳斯亞拿共同聯合），對抗南北美洲組成的統一國家USN（聯邦合眾國），在這兩個國家的對立中，展開了這個故事。



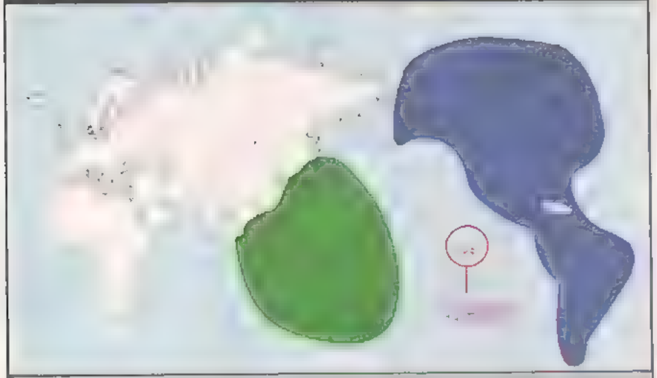
↑兩國的對立，更見激烈的一方

爆發衝突

南太平洋上浮着的一個小島「哈夫曼島」。是個沒有什麼特別的熱帶小島，但是在今次OCU和USN的軍事對抗中，擔演了很重要的角色，因而聞名於世。忘卻了過去兩次的悲慘教訓，爆發了第三次的爭端。主角所率領的傭兵部隊「卡尼安高朗」，收到出擊命令了…

↑沒有人可以停止這場爭鬥嗎？

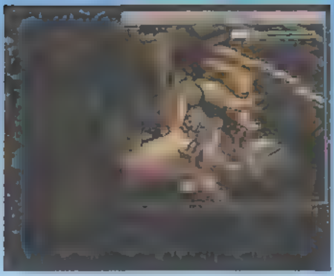
OCU與USN的勢力圖



世界地圖和現代的沒有分別。綠色的OCU，藍色的USN，約莫置身中央的，就是戰爭的中心地帶哈夫曼島。俄羅斯和歐洲各國的動向，至今仍未知道。

指揮OCU軍遊擊機動隊「卡尼安高朗」隊

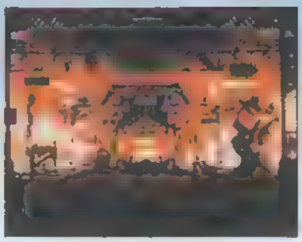
對立的兩個聯合國OCU和USN中，玩者就是隸屬OCU軍的傭兵部隊「卡尼安高朗」的領袖。身處於最前線。但是要支持一支部隊，是不可以缺乏金錢的。本來自己也是個傭兵。所以就靠自己的技術再賺取金錢了。



劇幕是以「作戰」為模式了

戰略遊戲中，佔領了的都市會供應支援金。但是在「前線任務」裏，需要完成一項任務，才會獲得報酬。這個也是佔了收入的大半。換言之，不能履行任務，就沒有辦法強化部隊。

報酬和危險度是成正比的？



現在已清楚的4位成員

卡尼安高朗中，身為隊長的你，還要讓好幾個傭兵入隊。人數，或是出戰的面孔，會因應任務的需要和故事的發展而有所變化。

現在已清楚了的，就是隊長萊度等4人。同時，這4人也是遊戲開始時就追隨你的。

戰鬥中，敵國USN的

背景不同的傭兵

由於故事的設定是個艱辛一點的環境，所以角色的年紀也略大了。

首先是主角萊度，他原本是OCU軍的正規機師。不知什麼原因而離隊，其後更成了這個傭兵隊的隊長。略帶野心的男人。

恩就稍為年輕，祗有19歲。聽聞自小失散的弟弟在哈夫曼島，便決心加入卡尼安高朗部隊。

接著的就是最有軍人氣味的傑斯。如想像的一樣，是為了發財才加入部隊的。性格略為粗莽，但是戰鬥實力，可是部隊中數一數二的。

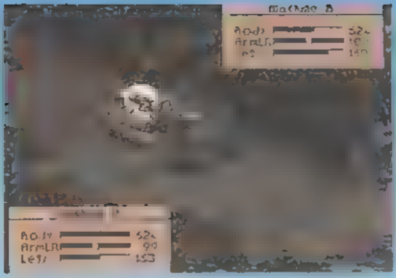
我們就是遊擊機動的傭兵部隊

地上戰的主力兵器「機械兵」

卞尼安高朗隊執行任務時，使用機動兵器「機械兵」（多用途戰鬥機械），部隊中的所有傭兵，都是駕駛機械兵的能手。

機械兵可以在「鎮」上購得，就從任務中取得的報酬，購買性能更高的機械兵吧！

↑[illegible]

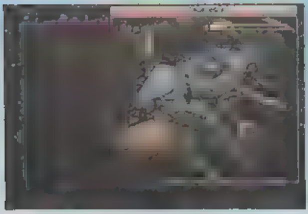


各類的模式

機械兵用的軀體零體，沒有細緻劃分。但是機械兵的種類，本身就已相當豐富。人型的機械兵，重機車型的機械兵，各自都有廣範的用途，機體也多元化。

↑最普通的機械兵，用途也夠廣泛吧

↑腳的部分是坦克的履帶[illegible]上戰鬥吧！



↑同樣是人型機械人，但是這傢伙就略笨重了，對手是加強了火力的呢！

↑戰鬥時也向反映人物的性[illegible]

↑有些機械要特[illegible]合某人使用的吧

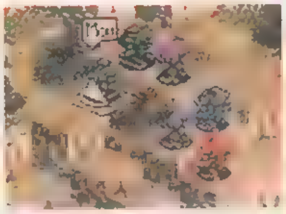
複雜的作戰就是這樣進行

現時對故事的一切，也仍是謎一樣。但是大體也是圍繞萊度和嘉靈來發展故事的。關於各個的劇幕（任務），全部有多少項，也仍是不詳細的知道。看來也會很看重演出方面呢。今次就得到了一些事件的劇照。

看看左邊的連續照片，應該就有許多類似的壯觀場面。有關這方面的詳細情報，留意我們進一步的報導吧！

襲擊物資輸送列車!?

[illegible]



↑[illegible]方還佈滿了許多[illegible]

和恩一樣是他女性隊員，但是給人的印象就略有點不同，像是有什麼只瞄着的是萊度的情人，和她的纖細外表一樣，是個性格溫馴的人。因為和萊度的關係，所以令故事的氣氛更加濃厚的人物。

嘉靈（23歲）

94年初展會展示作品

追蹤隊X

年末年初到春季將會發售的軟件

率先欣賞！

本年年末到來年年初的注目作品，許多也會在初展會中展出，今次就精選其中一些展出品，讓大家先睹為快！

SUPER FAMICOM

金剛城市

[illegible]

盒帶

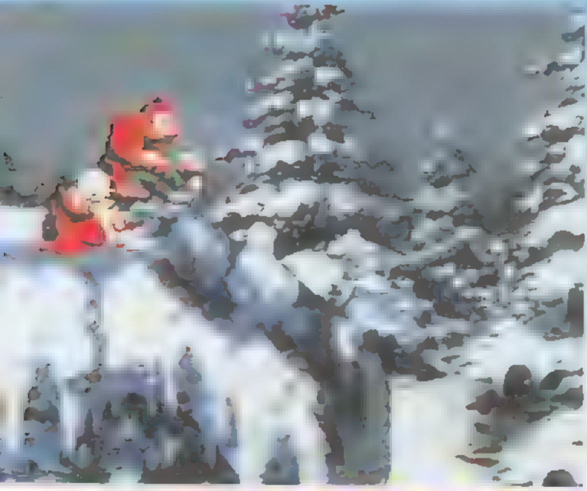
動作

畫面是開發中情況

新生的金剛

以前介紹CES覽會的報告中，也曾介紹這個「金剛城市」的題名。今次我們就總動員，追蹤這個遊戲。

↑這個就是S-NES版的標題畫面



↑雪堆積著，又有冰柱懸掛著，相當迫真。不覺得金剛是浮了出來嗎？

超越極限的迫真畫面

任天堂對發售充滿信心的「金剛城市」，不僅金剛的姿態、背景的細緻，連整個映像也是浮現出來的立體，實在是給人一個驚喜。

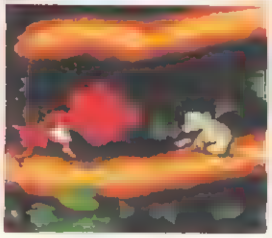
看看這個畫面吧！

首先就看這一方面吧！這些畫面的製作，是電影「侏羅紀公園」著名的電腦動畫公司EIRIAS，還有同共研究ULTRA 64的SILICON 公司，動用兩公司的立體動畫技術所產生的。聞說也是為了被譽為新一代機種的ULTRA所作的試驗遊戲，不過「超任也能達到這樣的水準！」實在是令人驚嘆的。

↑點燈的方法也很迫真

↑沉迷於周圍的環境，也會大意的失手

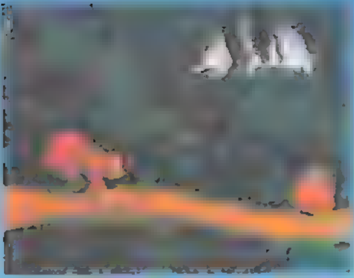
↑照片無法表現出金剛和敵人的流暢動作



↑像是照片一樣的畫面，令人高興不已

名作人物的大活躍

遊戲的主角，大家也很熟識的。就是14年前初次露出的金剛，今次以孖寶兄弟的動作遊戲模式出場，收集香蕉可以得到1UP，將桶破壞也可以得到隱藏着的工具，當然也能踩踏敵人來攻擊了。



於超任與你相見

玩者可以透過工具，令住在金剛附近的狄狄剛出現，金剛跳躍力雖然較遜色，但是破壞力驚。而狄狄剛的動作則靈活敏捷，你也可以選擇較容易使用的一方。

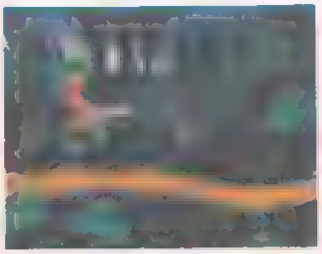
↑呆呆的面孔，十分可愛的狄狄呢

遊戲裏活躍的，不僅是上述的兩人。還有牠們可靠的角色出現。各個角色也會有牠的特殊能力，例如駝鳥艾斯普里遜，牠能夠作短時間飛行，可以送金剛到一些跳躍不到的地方。

駝鳥

↑可以暫時在空中停留的

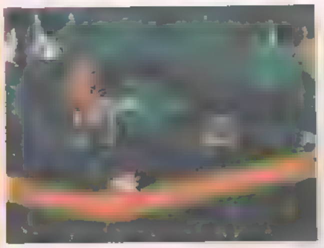
犀牛



↑用牠的長角，擊碎一切

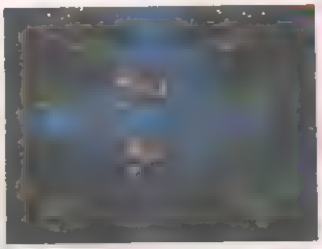
不斷前進

↑借助協助角色的力量，遊戲的進行便



↑擊比的角，一……敵人撞走了

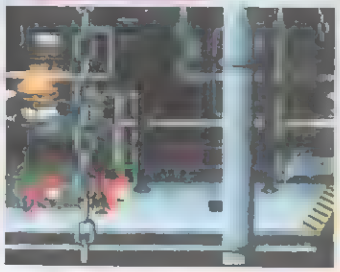
魚



變化多端的舞台

不僅有森林的舞台，還有風雪中的雪地，還有潛入水中，看着魚兒暢泳的舞台，而金剛就在這些變化多端的舞台裏冒險。除了這些自然風貌的舞台外，也有一個舞台走進工廠林立的工業地帶。又有飄浮在空中的桶前進，充滿速度感的舞台！單是在桶上跳躍倒沒有什麼問題，但是不時會受到大砲之類的障礙物來妨礙你，是個很講求掌握時間的一關。祇要能夠掌握得好，必定能輕鬆的靈活前進。

水中也活動自如！



看準時間是很重要的

會有隱藏的舞台存在!?

金剛所冒險的舞台，全部有40關。此外還有許多隱藏着的舞台，要找出這些舞台，就一定要靠犀牛蘭比的能力。憑牠自豪的角，不斷破壞牆壁和岩石，找出通往隱藏舞台的通路。

全部是香蕉

SUPER FAMICOM

幽☆遊☆白書 特別篇

價格未定

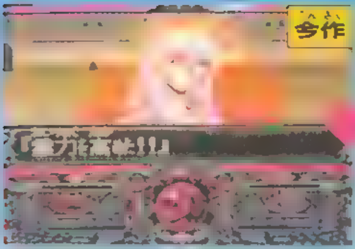
盒帶

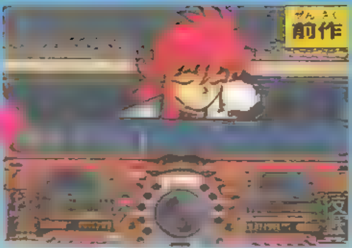
模擬戰鬥

畫面屬開發中情況

我要擊潰來挑釁的傢伙！

以前也曾發售過的影像戰鬥版「幽遊白書」。它的續編也以新包裝「－特別篇」來命名，由於率先得到本作的情報和畫面照片，所以立即就將幾項已清楚的內容，告訴各位讀者。

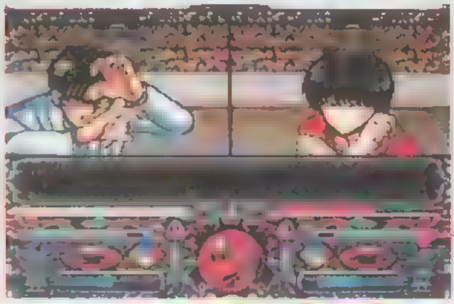




幽助VS桑原！勝利誰屬!!

引入新系統，數達17人之戰!!

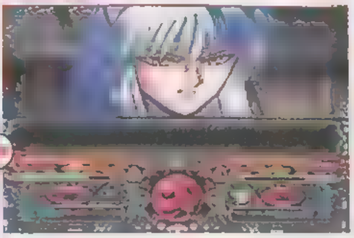
本作裏參戰的人物，總數達17人。除了主角幽助、飛影和藏馬等基本演員，還有原作「魔界之扉編」的新人物仙水和樹之人。而系統方面則和前作差不多，沒有了招式計，引入了新的均衡計。令戰鬥時更加有緊張感。

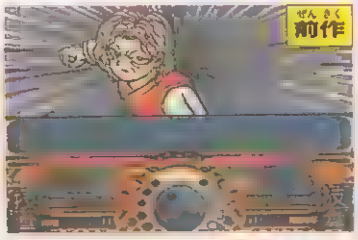


均衡計

這個數計的數值低下時，就算體力槽全滿，僅是敵人的輕微攻擊，均衡也會立即崩潰，導致很大的傷害。

讓你看看妖狐的真正恐怖！





SUPER FAMICOM

神奇計劃J—機械少年彼納—

11,800日元

盒帶

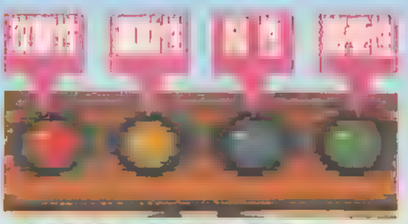
冒險

畫面屬開發中情況

協助畫面中的朋友啊！

題名終於正式決定，就是「神奇計劃J—機械少年彼納—」。立即就繼續報導吧。令彼納成長的時候，畫面上的燈，就變得非常重要。每次當彼納有所行動的時候，燈便會閃動。這些閃光是彼納成長所不能缺的，例如是藍色閃動，就表示思考力和想像力等智慧的增減。但是在光閃動的時候，也要注意下部的能力數值表才行。

均衡計就是這樣了



工具是成長的關鍵

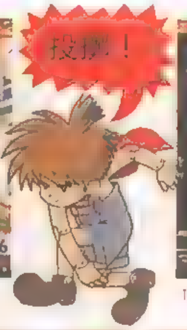
令彼納成長，可以讓它舉啞鈴來增加體力，讓它讀書來增加智慧等，一般的場合也是需要工具的。工具有些放在當眼的地方，也有些是收藏着的，亦有在其他市鎮可以購入的。當然購買東西就需要金錢了。祇要完成了做兼職的事件，就可以得到金錢。

祇要靈巧使用許多的工具，就能輕易令彼納成長。

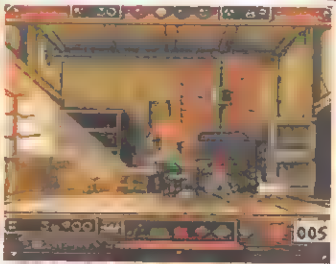
其中也有些發明奇妙的東西

多種多樣的工具

對以後的發展，也許會有用途



電腦晶片不是安裝，吃下去也可以



養育出一個粗魯的彼納了

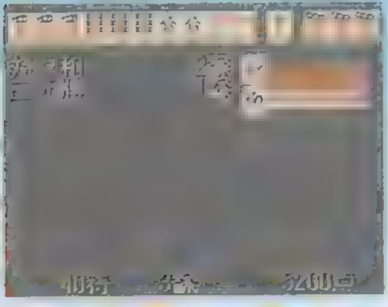
SUPER FAMICOM

麻雀俱樂部

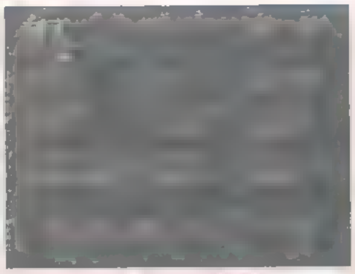
12月23日發售預定
HECT
4,980日圓
盒帶
麻雀
畫面展開發中情況

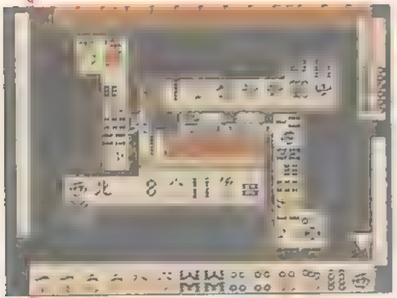
和朋友竹戰一樣的感覺!?

規則和對戰對手等豐富的設定，可以隨意更改，是[illegible]玩樂的麻雀遊戲。規則全部有43項，可選擇的對手就有16人，而且對戰對手方面，還有15項，能夠按自己的喜好來設定，造出自己希望的對手。而且可以再比賽開始前，替對戰對手加入設定了的個性，使他們打牌時的手法更酷似人類。



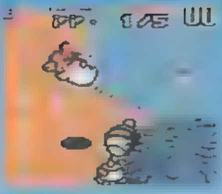
更改至喜歡的法則來遊玩吧



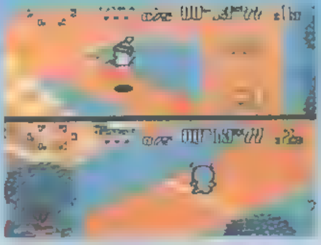


二人對戰，奔走更加激烈！

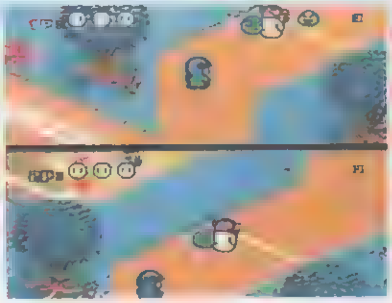
2人一起玩的時候，會在上下分割的畫面與奔走除了要追趕對方，還會踏上凸型的泥狀的「波普」。於

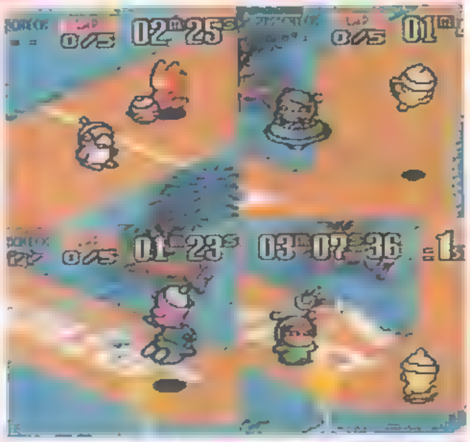


這個模式裏，祇要令對手三次碰到波普，自己就可以先取一局，最先取得兩局的就是勝利者。



痛呀！





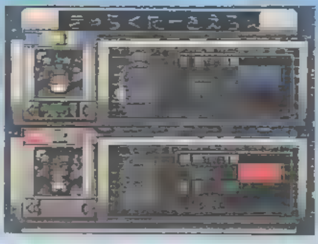
奔走的目標是一等獎！

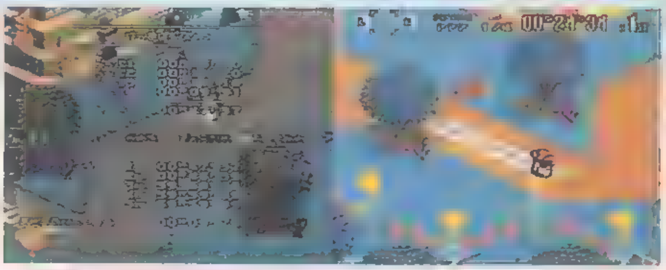
奔走吧！糊塗蟲

12月發售預定
SUNSOFT
9,500日圓
盒帶
賽事
畫面圖開發中情況

笨笨的人物，舉行賽跑大會！

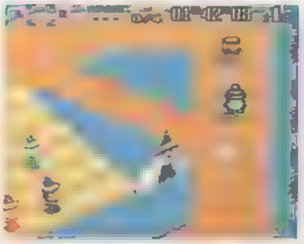
不僅可愛，而且擁有不可思議魅力的「糊塗虫」，今次以賽跑來決勝負。當然不僅是奔跑就算，還可以使用工具或必殺技來妨礙對手的。出場的人物共有8人，還可以透過劇場模式，展開各人物獨特的劇情。





使用必殺技保着首位！

「糊塗虫」系列裏的必殺技，在本作裏仍然健在。所有人物都擁有一種必殺技，令對手跌倒、或是凍結對方也可以。



使用必殺技

SUPER FAMICOM

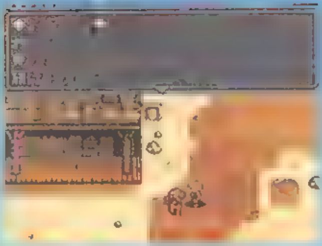
霸王大系 真騎士

12月發售預定
BANDAI
價格未定
動作RPG
盒帶
畫面屬開發中情況

我必定會成為「真正的騎士」！

漫畫和動畫也很受歡迎的「霸王大系真騎士」，成了動作RPG而面世了。和原作一樣，主角是個見習騎士—安迪，為了成為真正的騎士，便踏上了戰鬥的旅程。不僅原作的劇情，還有動畫中的事件，遊戲裏獨有的故事等，變成一個內容豐富的故事。除了沙路度比、柏夫等原作裏也有的角色，還有神秘的新人物出現！最後會變成四人一起的冒險隊伍。

↑地面上也會有[illegible]巨大的敵人



↑似曾相識，何時會再見？

同樣的人物，總動員出場

主角安迪

騎士謝菲的門下，14歲的見習騎士，擅長埋身戰

古拉撤斯

擅長使用裝備了鋼鈎的武器西巴林

360度大回轉!!迫真的立體戰

安迪會乘上一輛機械人來戰鬥的。其他的人也會乘坐不同的機械人出場。旅途上會和他們遇上，一起共赴戰場。而機械人的決鬥，竟然是使用立體格鬥模式來進行的。於360度回轉的土地上，隨意的控制機械人。不斷施放美麗的必殺技。今次還得到了新人物古拉撤斯的戰鬥畫面。讓你看到原作一般的震撼性戰事。

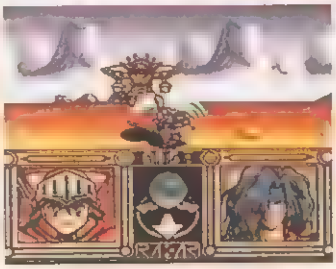
西巴林的連續攻擊！

↑毫不留情的連環攻擊！令你沒有時間來看畫面的圖像！

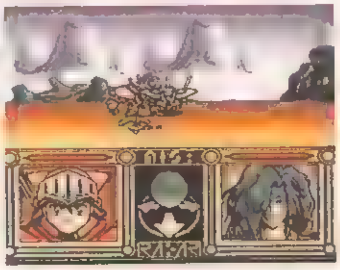
↑空中迎擊對手的必殺技「美狄奧沙巴」

必殺反擊，貫穿對手！

↑深入前進，土地崩塌，很有現場感



↑「度路尼破擊」，將敵人一刀兩斷



↑展開一場速度感卓絕的戰鬥

SUPER FAMICOM

波吉！～奇幻大冒險～

12月下旬發售預定
巨寶
8 500日圓

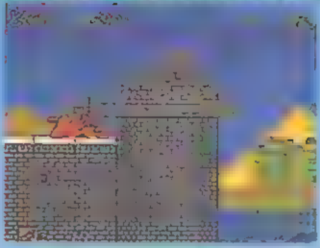
・盒帶

動作

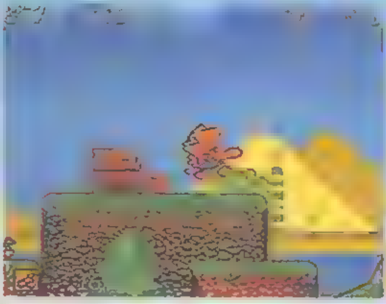
畫面屬開發中情況

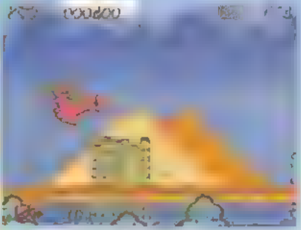
主角就是活潑的小波吉

為了取回美琪的點心，就是這個動作遊戲的目的。不過，這個遊戲裏，就算操作有所失誤，也不會結束遊戲。波吉一旦觸及敵人，就會受傷而暫時不能動彈，但是祇需在指定時間內抵達終點，便會完成這關。但是若不能取得規定數量以上的點心（工具），就不能抵達終點。



誓要奪回點心！





SUPER FAMICOM

智力泡泡龍

95年1月發售預定
TAITO
價格未定

・盒帶

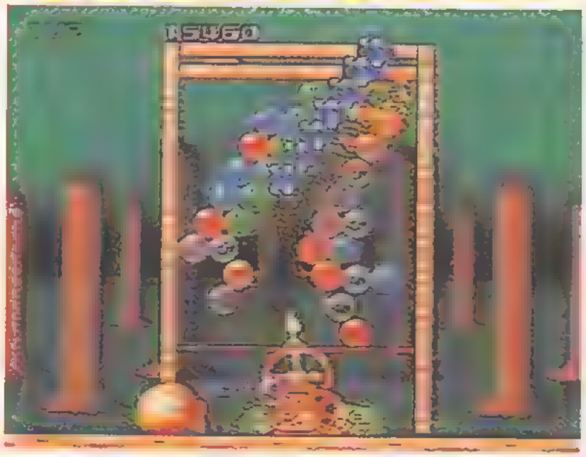
動作智慧

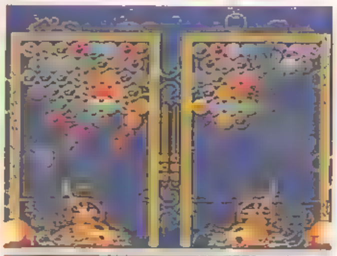
畫面屬開發中情況

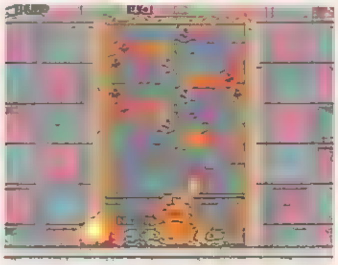
令人懷念的角色在智慧遊戲中復活

TAITO的暢銷人物『巴泡龍』和『寶泡龍』，在智力遊戲裏出場。將場內的泡（圓球），3個同色的並排一起，就會自動消失。全部消除了後，就完成一關。舞台全部約有100關。使用泡沫發射裝置，從下逐一射上，可以利用角度和牆壁反射來擊下的。還可以在對戰模式中，將一口氣大量消除的泡，移到敵手的陣營，妨礙對手的。

狙擊，將氣泡擊破！







SUPER FAMICOM

鋼鐵上校

95年1月13日發售預定
POPPO
9,800日圓

・盒帶
動作
畫面屬開發中情況

什麼也有的動作遊戲

軍人積克、功夫高手陳利，使用他們兩人在限定時間內，將地域上的敵人全部打倒。舞台就全部有10個，其中有些舞台，是乘坐吉普車或電單車來前進的。

使用連續技擊打你！

SUPER FAMICOM

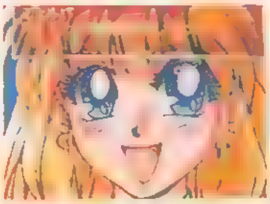
公主・美妮璐芭

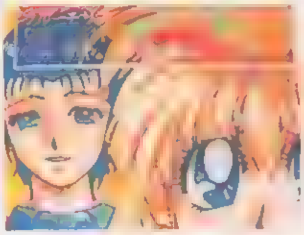
95年4月發售預定
[illegible]
價格未定

・盒帶
RPG
畫面屬開發中情況

祇有我才是真正的公主！

電腦版和PC ENGINE版也大受歡迎的RPG，現在以全新的劇情在超任出場，玩者就是繼承權首位的公主「美妮璐芭」，為了成為真正的公主，就和她的親衛隊，解決許多的事件才行。





SUPER FAMICOM

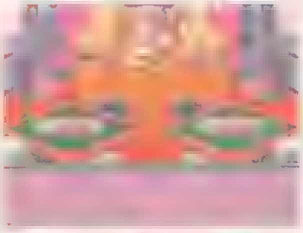
老虎機勝負師

12月發售預定
日本物產
8,980日圓

・盒帶
老虎機
畫面屬開發中情況

今天是老虎機，明天是麻雀？

老虎機和麻雀兩個遊戲，同在一個遊戲裏，相當化算的軟件。老虎機全部有5台，都是可以9線下注的（全部8線的組合）。而麻雀模式就是二人對打，或是四人對打的模式，哪種都是很有趣的。



SUPER FAMICOM

歐拔傳說2 邪神的胎動

95年1月發售預定
SUNSOFT
9,980日圓

・盒帶

模擬遊戲

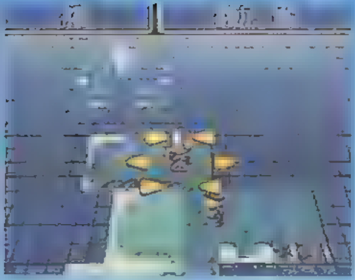
畫面屬開發中情況

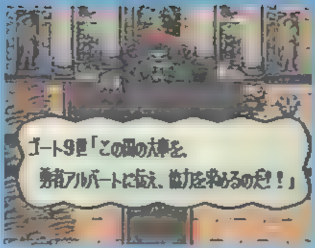
新英雄的旅程展開……

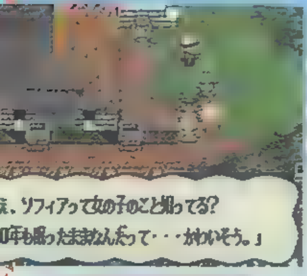
已經決定推出外傳的「歐拔傳說」，其續編也出場了。基本的系統沿用前作外，戰鬥場面的動畫處理等，預算都會有更強的改進。

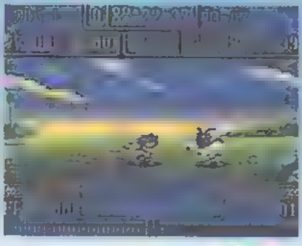
舞台是前作6年後的世界

本作是前作完場後6年的舞台。為了調查新爆發的戰爭，主角狄悟開始他的旅程。故事也以他的冒險為軸心，連前作的主角歐拔也會出場。連前作的謎也會一併解開，是個壯大的故事。

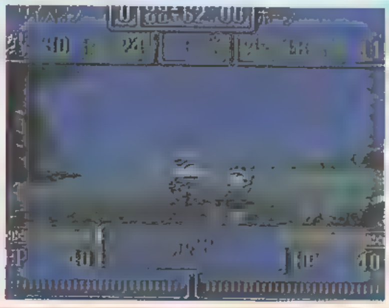


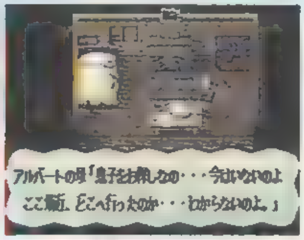


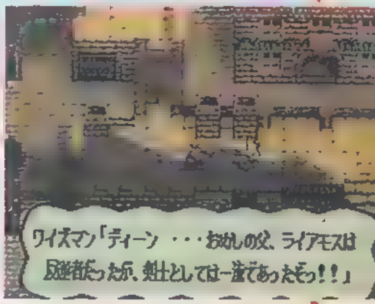




兩人的命運到底如何!?







SUPER FAMICOM

高橋名人 大冒險島2

95年1月發售預定
HUDSON
價格未定

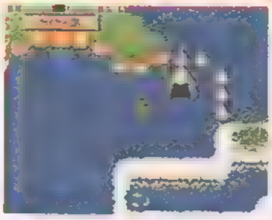
・盒帶

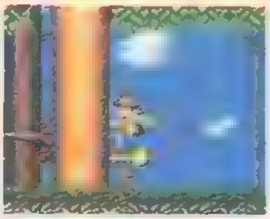
動作

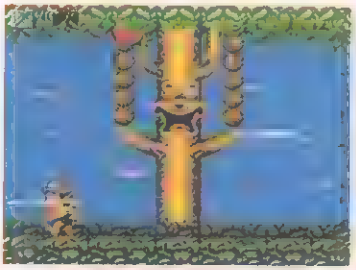
畫面屬開發中情況

今次的名人，味道又截然不同！

萬眾熟識的高橋名人，再展開他新的冒險了。今次的旅程，以興奮島的5個島嶼為中心。各個島上也有不同的機關，使用特定的工具將岩石爆破，創出前面的路等，許多令人驚喜的場面呢。而且，今次的名人可以裝備武器和防具，更能使用魔法，與別不同的名人動作，教人報以很高的評價。







SUPER FAMICOM

石塊保護者

12月分發售預定

9,800日圓

・盒帶

動作

畫面屬開發中情況

從莊古王的魔爪中，保護水晶

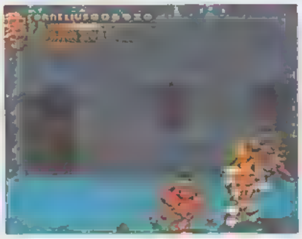
扮演5位音樂家「石塊保護者」，對抗惡魔莊古王，從他的魔力中保護「大水晶」！「石塊保護者」的成員，分別有力氣強大，跳躍力高等技能，因應各關的需要，靈巧使用各人的才能，這樣才容易完成各個難關。

這5人的大搗亂

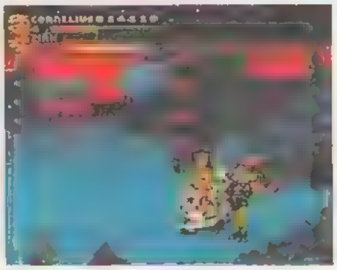
你以為可以打勝我嗎？

↑哇！很巨大呢，他又會有怎樣的攻擊呢？

↓到底，前面到底又有怎樣的人等待著呢？



↓也可以奪走敵人拿著的武器



SUPER FAMICOM

米高・安度里迫飛車挑戰

95年1月分發售預定

價格未定

・盒帶

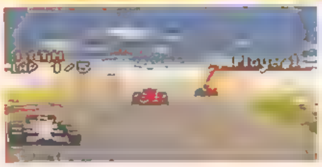
賽車

畫面屬開發中情況

勇戰16場賽事，目標成為世界冠軍

這個賽車遊戲，是由各車手米高。安度里迪監修而成的。鳳凰城、印第安納州等北美15個都市，和澳洲等16個賽道上實戰，目標要成為這個系列的冠軍。

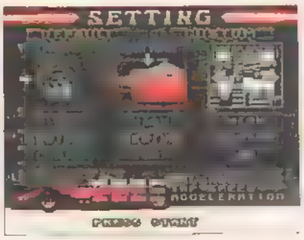
重播中看看自己的跑法



↗比賽後可以從不同的視點，檢視自己的駕駛

↑入維修站，當然是進行加油啊

↓設置會對賽事有很大影響，要慎



SUPER FAMICOM

超級駛出

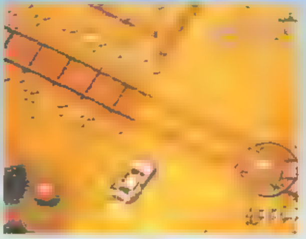
95年2月發售預定
VISCO
價格未定
・盒帶
賽車
畫面屬開發中情況

讓你在房間裏享受拉力賽的興奮！

世界拉力賽選手權為本遊戲的舞台，玩者需要參加世界拉力賽，全部走畢8個回合、20條賽道，成為這個系列裏的冠軍。而且參與93年世界拉力賽選手權的車名，也記錄在這個遊戲裏，令遊戲更有氣氛。

憧憬的真車戰鬥

↑[illegible]



↑拐彎時的沙塵，這些細微的地方也重現過來

SUPER FAMICOM

艾美拉度飛龍

發售日未定
MEDIA WORKS
價格未定
・盒帶
RPG
畫面屬開發中情況

將神聖大地的詛咒解開

不同機種也曾發售，博得很大歡迎度的RPG，成了超任版本。主角亞都路山，要將大地伊斯班的詛咒解除，展開他的冒險之旅。

超任版和其他的機種不同，能盡權在戰鬥時，更易看到人物的行動，還加添了獨有的枝節故事。

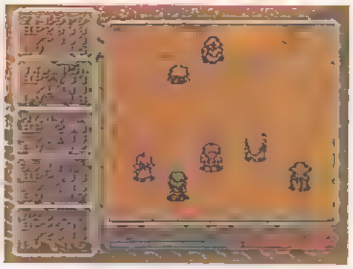
酒吧——收集情報的基本地方？

↓酒吧裏的情報很重要的

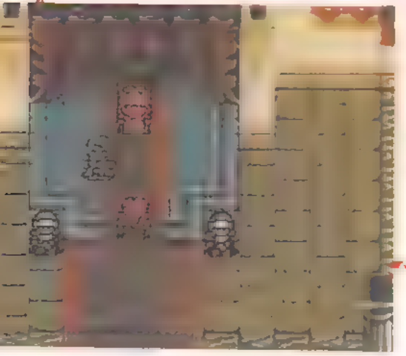
↓艾路巴城內，在這裏遇上

↑眼前的地板很古怪，會有什麼問題嗎？

↓畫面下的標，表示着人物的行動

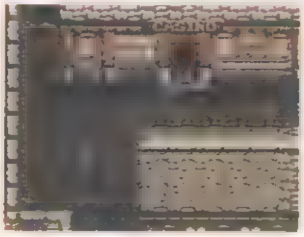


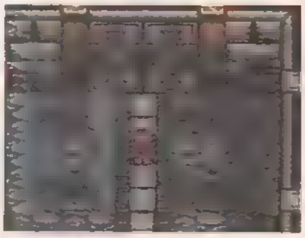
↓伊斯班的危機，故事的一切就由這裏開始



↑[illegible]也描寫出來，這與傳說怎樣的東西？

、發現賭場!!努力賺取軍隊資金，冒險也略為輕鬆





↑[illegible]固的門，要用魔法開門……？抑或……？

SUPER FAMICOM

銀玉親方的實戰波子機必勝法

12月發售預定
SAMMY
價格未定

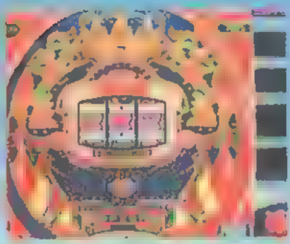
・盒帶

彈珠機

畫面屬開發中情況

專家親自教你攻略的方法

彈珠機專門雜誌等經常出現的銀玉親方，監修這個遊戲。「彈丸物語」、「菲芭皇后II」等實在存在的彈珠機，也有5台在這個遊戲裏。而且銀玉親方會個別解釋攻略的方法。當然命中率等資料，也會顯示過來。



也有專家的講座

SUPER FAMICOM

祇園花

12月發售預定
日本物產
7,980日圓

・盒帶

畫面屬開發中情況

可以玩3種遊戲的花札啊

跟電腦比賽，勝利就晉級的「淘汰賽」、「自由對戰」，還有「故事模式」這3個模式，花牌配對，按花牌，將花札中最流行的3種玩法，都收錄在這個遊戲裏。

SUPER FAMICOM

靜寂的深淵（NAGE LIBRE）

發售日未定
VARIE
價格未定

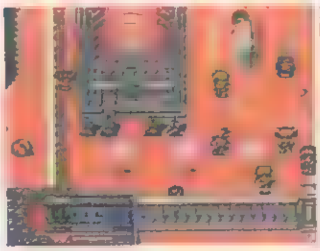
・盒帶

模擬遊戲

畫面屬開發中情況

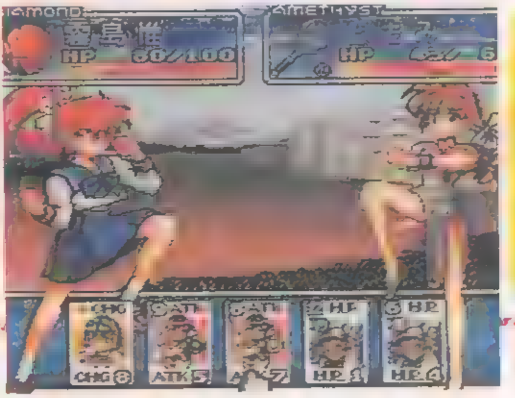
為了回到原來的世界……？

迷失在不可思議世界裏的女孩子─霧島惟，就是這個模擬遊戲的主角。跟四位伙伴遇上後，就為了脫離這個不可思議的世界，解決種種的難題，展開她們的冒險之旅，某程度也有RPG的要素呢！



同步時間式戰鬥！

戰鬥畫面方面，敵人和隊友都是使用咭片戰鬥的，雙方也選擇了咭片後，主角和敵方也會開始動畫，展開具有震撼力的戰鬥。



SUPER FAMICOM

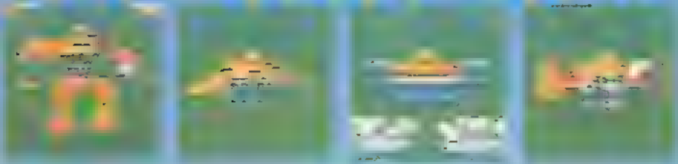
戰豪 THE FX ROBOT BATTLE

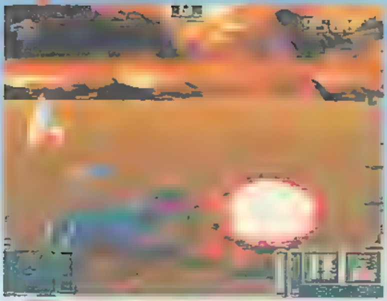
12月9日發售預定
PACK-IN VIDEO
9,800日圓
・盒帶
動作
畫面屬開發中情況

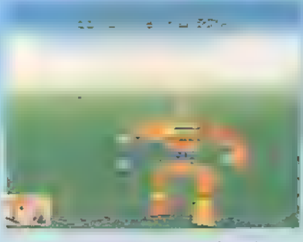
多邊線圖像的機械人，在你手中

安裝了FX晶片，令角色在多邊線繪製的宇宙空間、沙漠等地形上，靈活行動，將敵人打倒的動作遊戲。控制的機械人，可以因應地形、敵人的形態，變形成步行形態或飛行形態，於步行形態時，還可以使用不同的武器來進行攻擊。

變形成4種形態！







↑預備了練習的舞台，沒有敵人，可以練習操作的方法

↑在下的[illegible]，[illegible]敵人的位置，不要[illegible]敵人繞到背後！

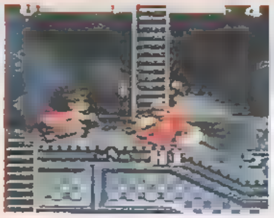
SUPER FAMICOM

海腹川背

12月23日發售預定
TNN
9,800日圓
・盒帶
動作
畫面屬開發中情況

運用技巧，抵達終點！

題名「海腹川背」，就是女主角的姓名（海腹是姓氏，川背是名字）。她擁有一條伸縮自如的膠繩，利用它來消滅妨礙自己的魚，或是貼着牆壁或天井來移動。祇要善用這條膠繩，就可以[illegible]不同的路線，抵達終點之門。

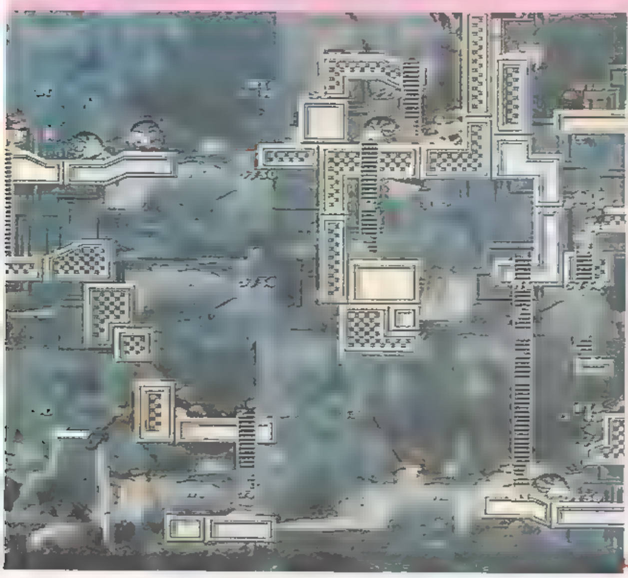


↑[illegible]拔着了[illegible]，[illegible]會吸進背後的[illegible]

↑膠繩可以在一定範圍內，上下左右及斜向的投射

↑走到[illegible]中央的門，[illegible]

通往哪處來前進好呢？



↑從左下開始，右上的門是終點。有兩條路向去的

↑用膠繩投向對面的地板，[illegible]

SUPER FAMICOM

三國志IV

12月9日

14800日圓

盒帶

模擬遊戲

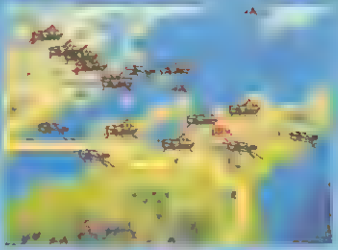
畫面屬開發中情況

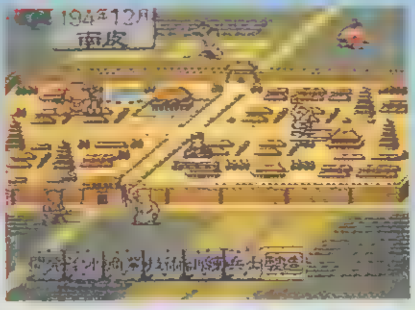
平定亂世，唯有靠你的力量了！

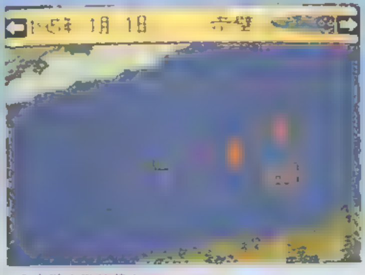
「三国志」系列的第4彈，這樣快便出現了。「三國志IV」裏的武將約有450人，全部都是「三國志演技」裏出現的男性（也有女性的）。而且前作出場的新武將系統也大幅強化，可以創造107位武將，一拼在三國志時代裏出場的。

曹操，堅立洛陽

↑亂世的夫之雄子曹操，身處洛陽


↑別忘了隨時有天災來臨



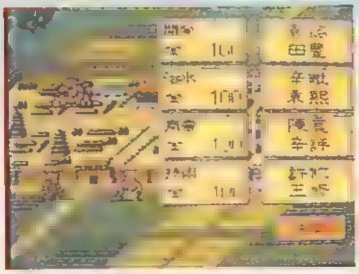


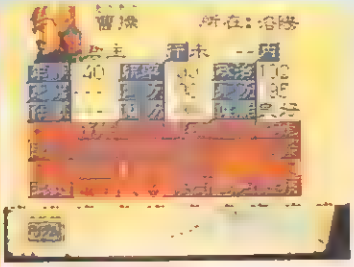
↑赤壁之戰等著名戰場上戰鬥

強化所有的地方

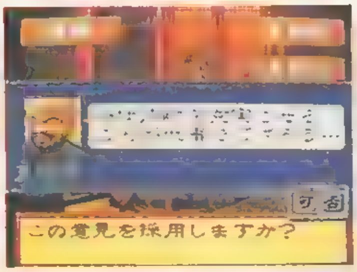
「IV」集裏，武將的能力加添了一項稱為「特性」的東西。這種特性，必定要在火計或開發等指令下才能發揮，祇要活用具有特性的武將，土地開發便能順利進行，或是對戰事上有利。此外，和敵國開戰的場面也是新的，向敵國進軍的時候，還加入了城壁的場面（攻城戰）。祇要突破這裏，就能到城內進行最終決戰，在這場決戰中勝利了，自己的國家便勝利了。

活用能力


↑發揮最大的能力來工作

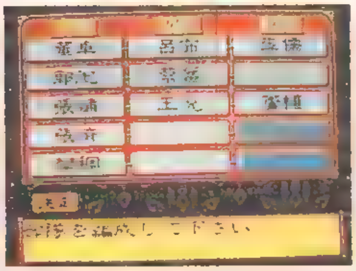


↑下面顯示的就是特性



↑將誰編成武將呢

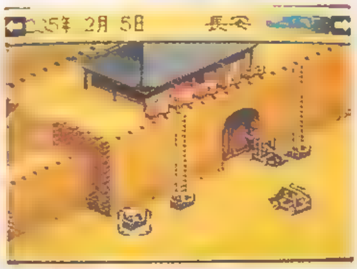
↑同樣擁有的外交交涉



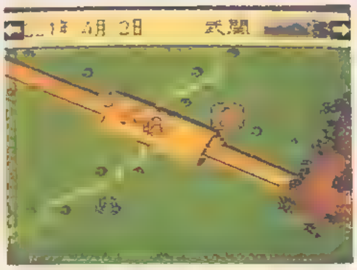
仔細的考慮誰高低

男子漢一生活躍的舞台

——一切也要靠武將的演出



↑這便就是此次出現的攻城戰



↑進行野戰，削減敵軍的兵力

SUPER FAMICOM

歷史遊俠 幻史世界記

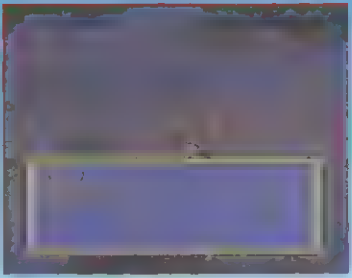
發售日未定
BANPRESTO
價格未定
・盒帶
RPG
畫面屬開發中情況

依據「世界記」來拯救世界！

得到了一本名為「世界記」的奇異書籍，內裏記載着未來的歷史。而這個遊戲，正是要倚靠本書，拯救世界滅亡的危機。玩者遭送到一個將會毀滅世界的時代，而且祇是像靈體一樣的形態存在。遊戲開始後，就要附在就近的人身上，開始冒險旅程，又因為某些事件，再要轉附其他人的身上，繼續冒險。

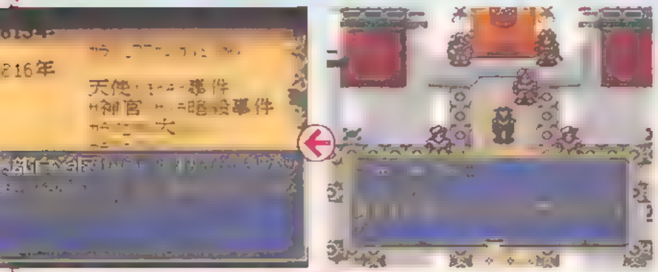
主角

明日就要結婚的少年，就借他的肉體行動吧



↓「世界史」不僅顯示歷史，也有顯示主角的對話

↓神對人類有很大影響的世界



↑「世界記」改變了，世界也逐漸改變未來

↑騎士艾基尼是盜賊的朋友。這班盜賊到底是……？

充滿震撼力的戰鬥畫面

戰鬥不僅在地上，於空中和背後也會有敵人出現。敵人透過細微的動畫演出，令戰鬥時有更高的緊張感。而且擁有美麗的魔法圖像，令戰鬥時更有爽快感。

↑地上和空中之間的畫面捲動

魔法效果也很完善！

↑雖然戰鬥系統仍然未清楚，但是也有這樣的魔法場面

流暢的動畫演出

↑各個怪物的動畫都很細緻

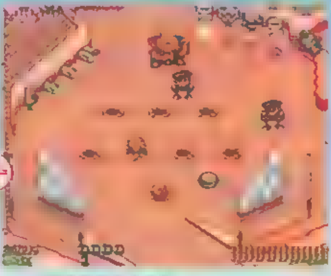
SUPER FAMICOM

戰鬥波子機

發售日未定
BANPRESTO
價格未定
・盒帶
波子機
畫面屬開發中情況

滾動、相撞、維持正義

英雄等人為舞台的波子機。幪面超人、超人、高達等共有四人出場！各個英雄人物的舞台（波子機台）也有敵方皮士，祇要用彈珠撞擊他，令他倒下便完成一關。除了皮士，還會有不同的敵人出現，妨礙着你的。



很……很長呢！

SUPER FAMICOM

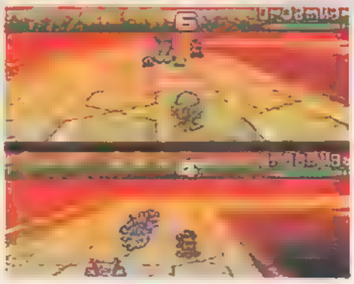
戰鬥競走賽

發售日未定
BANPRESTO
價格未定
・盒帶
賽車
畫面屬開發中情況

最高的速度來奔走！

玩者開始的時候，從四人（機械）中選擇一人。各自的加速性和持久力也會不同，哪個機械也各有長處和短處的。而且各條賽道上也有不同的工具和機關，奔走時可以攻擊對手，破壞機關的。

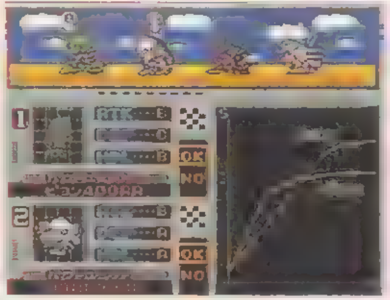
可以轉換3階段視點的



不用留情！的激鬥競賽!!

遊戲開始時，從4位人物（機械）中選出一個。各自的加速性能和持久力也不同，總之哪台機器都互有長處和缺點。而且每條賽道上也有各種的工具和陷阱，玩者在行走時可以攻擊其他人和破壞這些陷阱的。

選擇哪一位英雄!?



向妨礙的對手發射飛彈！

因應4位英雄所居的形象，又有不

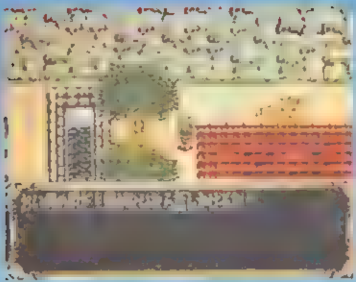
SUPER FAMICOM

神聖記傳說Ⅱ 神話

發售日未定
VIC東海
價格未定
●盒帶
RPG
畫面屬開發中情況

古代王國裏展開新的戰鬥

而實際存在的古代王國為舞台，將眾人與眾神的戰爭披露過來！今作的主角是前作曾和主角一起戰鬥的公主西莉亞的兒子，名叫艾露古。艾露古為了復興過世母親的祖國，便展開他冒險的旅程。



今作在地圖上移動時，可以透過指南針的顯示，便知道自己前進的方向和地圖上的地方名。

↑在人由工具移動的時候，會由[illegible]

↑敵人的[illegible]也是這個遊戲的特徵

提高了戰鬥場面的震撼力！

進入戰鬥時畫面便會更換，前作是只有看到正面，即是只看到敵人的狀態，但是今作就成了從橫邊看的畫面。這樣便可以能同時看到操作人物的動作活躍了。各個人物也會因應其裝備品及攻擊方法，來進行多姿多彩的格鬥動作。

↑輪到自己的時候，左側便會顯示出十字型的圖像按鈕

↑人物的狀態是由圖像按鈕表示

美麗的攻擊動作！！

戰鬥時的指令和前作是透過圖像按鈕來選擇的。只是不需要像前作那般把想要的圖像轉換過來。只要用十字鍵選出圖像按鈕的方向，再按決定，便能立即作出所要的行動了。

↑敵人的動感，加添了壓迫感

↑細緻繪畫的人物，在畫面內進行各種的動作呢

裝備之後

↑因應其裝備物品，圖像的細微部份也會有變化

SUPER FAMICOM

魔法陣古路古路

●盒帶

RPG

淘氣的兩人，出發往冒險去！

月刊「少年GANGAN」連載的「魔法陣古路古路」，除了製成動畫外，還決定生產遊戲了。這個半拍六的魔法師古古妮和帶有勇者血統的力奇，展開她們的冒險旅程。兩人爲打倒企圖征服世界的魔王，決心與他一戰。這個遊戲的舞台，也是她們旅程中所到的一個小鎮。

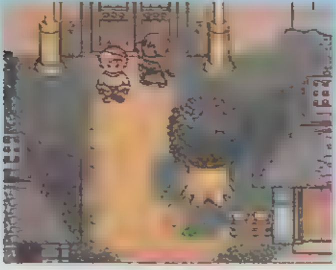
在這個鎮裏，因爲惡魔奪走了他們守護神的卵，所以使村民煩惱。兩人爲了得到禮金，便前往惡魔常徘徊的塔裏去。

古古妮

是一個神經質的魔法使養育，「美古美古族」的後裔。「美古美古族」是擁有繪畫魔法陣的不可思議的力量，故能使用「古路古路」

力奇

受勇者迷的父親所養育，自幼就受勇者的修練。因爲魔王的出現，乏他雖然心有不滿，仍展開他的冒險。



↑進入上面的那座城去接受國王的命令

神秘的塔中，進行大冒險

塔全部共有十二個，由那一個開始是由玩者自由選擇。塔的內部雖然漆黑一片，但是自己的周圍和畫面內的敵人、寶箱等也是可以看得到的。敵人在玩者的移動時也會移動，而敵人和自己撞上時，就會立即進入戰鬥。

↑從這裏進入塔裏，外面是金光閃閃的，很有莊嚴的氣氛

進入戰鬥時力奇是自動作戰的，只有古古妮是由玩者操控。古古妮的魔法「古路古路」分別有攻擊、防禦、回復等效果。當每次發現新的魔陣，可以使用的魔法便會增加。而塔的一部份是當妳進入後構造便會改變，在每次轉變後便會有新的敵人和寶箱出現。

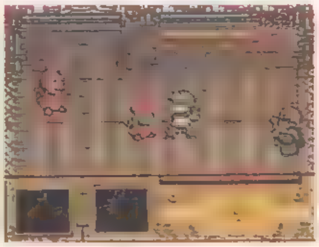
和怪異的敵人戰鬥時…！

↑在塔裏移動時的畫面是從上看下的，但在戰鬥便轉變成橫面

↑每一層也會有八張地圖來表示，方便玩者來移動

哎喲喲…

↑在不同的情況也會有不同的表情來給你們看



↑恐怖，竟然有這樣的怪物的敵人出現

一個遊戲，兩倍的故事展開！

SUPER FAMICOM

精靈國物語

發售日未定

[illegible]

價格未定

●盒帶

戰略遊戲

畫面爲開發中情況

會大受歡迎的電腦遊戲的戰略遊戲「精靈國物語」第二作、精靈國物語傳記之亞古王的遠征，現在成爲了超任將會推出的遊戲，劇目方面略略修改，把魔王復活的第二集也完全連串起來了

遊戲是以輪流制的，因應主要人物的行動，而有不同的事件發生

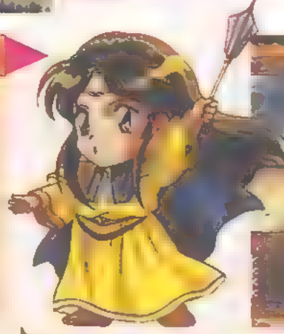
↑在四角形的格子的構成的地圖上移動　選擇人物後便會顯示出移動範圍及人物的狀態

↑被敵人打倒時帶有關玩笑的臉孔

↑使用劍和斧頭作近身戰是他的特長啦

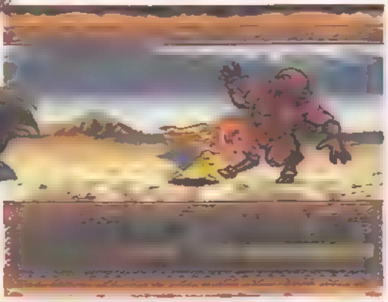
亞古

這個遊戲的主角，爲了救助黑騎士擄走了的菲莉安以戰鬥。



菲莉安

亞古的青梅竹馬，雖然年齡上幼，而是村裏神殿的祭司了



↑使用這樣的棒和杖也可以當作一般攻擊

黑騎士

擄走了菲莉安的神秘人物，沒有人知道他的眞正面目。

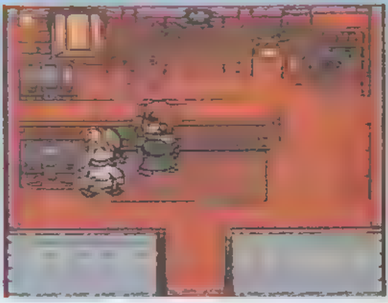
↑裝備固然今是，普通的攻擊對他不起作用

蘭狄亞

養育亞古的老爹，也是他用劍的師父。曾經擔任王國的騎士團成員。

稍爲休息一下？

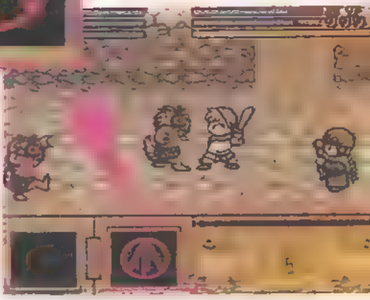
↑許多床在這裏，相信是間旅館



↑因應力奇的裝備品來自動攻擊敵人，遇到危險的狀況時便使用魔法來幫助他！

旋轉起來！

↑古路古路…在眼前出現的大圓



↑一這個就是令古路古路出現的魔法陣，還有很多的模樣

SUPER FAMICOM

神聖之劍

95年5月中旬發售預定
PIONEER LDC
價格未定
●盒帶
戰略遊戲
畫面爲開發中情況

帶著復活的男子之戰開始

新加入的遊戲製造商PIONEER LDC，推出這個充滿緊迫感和故事性的戰略遊戲。主角是個失掉對別人的信任的男子，名叫索度。爲了使他再次重拾信心，就要看玩家的控制。

會是王國的近衛騎士，是隊中被稱爲不敗的騎士，是騎士團中的天才。

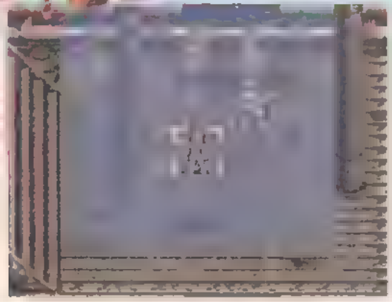
這位大叔又會是什麼人呢？是不是敵人就要看你了

充滿神秘的少女，看來像某王國的公主啊。

索度的敵人，是帝國軍的將軍。他經常用面具來遮蓋面目，和索度有微妙的關係。

同步時間的戰略遊戲

「神聖之劍」是採用同步時間式的戰鬥，所以玩者會緊張得手心出汗，充滿緊張感來戰鬥的。作爲舞台的戰場上，名處的狀況是以秒數單位來變化。故此玩者必須有仔細準確的指示。各人物以點數移動後，若與敵方的人物接觸，更會開始戰鬥模式。戰鬥時是不會轉換戰鬥畫面，只會在場地的畫面上，進行流暢的戰鬥。而且各個人物死了一次，是不能再次復生的。所以在戰鬥時如何讓索度去拯救服友，就成了戰鬥時很重要的決斷。



↑決定出擊的人物吧

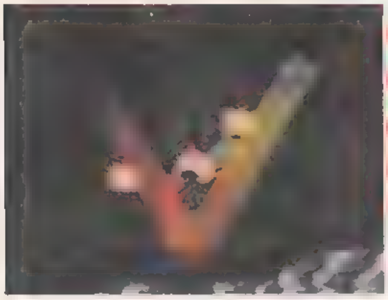
↓使用妖精來給與指示

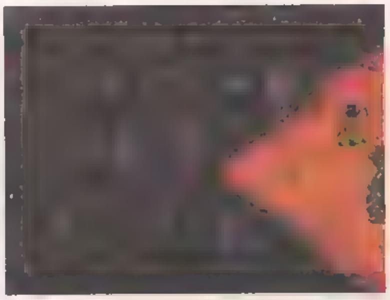
↑突然出現來進行攻擊

↑也可以隱藏在山丘和森林等

危險的時候，使用必殺技!!

↓各個人物會因應其武器都擁有四種一擊必殺的技





←令整幅地面在燃燒的魔法

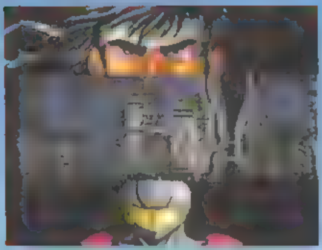
SUPER FAMICOM

戰士傳說～溝口千鈞一發～

95年2月中旬發售預定
DATA EAST
價格未定
●盒帶
動作
畫面爲開發中情況

我的鐵拳是無敵的！

DATA EAST獨創的格鬥動作遊戲「戰士傳說」，第二彈推出！在本作裏，就知標題所命名一樣，是溝口當上了主角，而且出場的人物都是NEO．GEO版的爆炸版之最受歡迎的九個人物。還有人類發電廠撒露羅布加入，對這個遊戲愛好者將會十分高興的。



↑全身可放出電流的撒露羅布

我就是溝口

↑主角就是[illegible]西人

充滿了有趣的模式

模式和前作相比是大幅度強化了。這裏就是介紹玩者可以選用那一種模式的。首先是1P和2P對3P和4P的四人同時玩法，是個團體賽模式。而在戰鬥期間，畫面會漸漸變爲黑暗一片的。黑暗戰鬥模式也有存在，但是不用擔心，在這個模式受到連續攻擊下，更會變回光亮。而且在使用發光的必殺技的一瞬間，畫面也會變得發光的。

↑以溝口來進行遊戲時也有溝口模式

↑接觸之後便可以換其他人物進場

↑好像是主角的團體戰

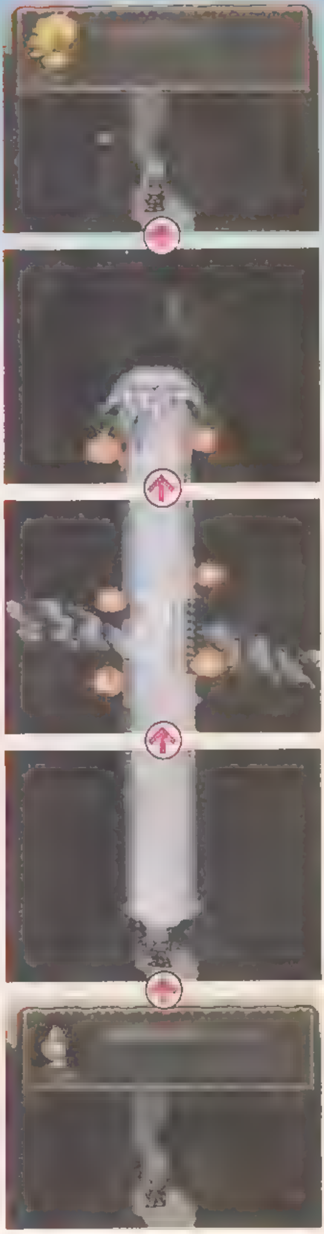
完全黑暗！

↑但是戰鬥中會漸漸變暗了，最後[illegible]也看不見

↑在「黑暗戰鬥模式」初時也是普通的光亮

存在多姿多彩的攻擊方法

直接攻擊、間接攻擊、魔法攻擊等攻擊方法外，還會有合體攻擊的存在。這是靠數人使用，將各自善長的攻擊融合起來，所以破壞力是其他的攻擊是比不上的。



↑只要人物集合起來便可以[illegible]

↑發射時非常利害

↑較近的敵人也立即變成粉碎

↑[illegible]擊到畫面盡頭的敵人

SUPER FAMICOM

RINGS～極限戰鬥3～

價格未定

●盒帶

摔角

畫面爲開發中情況

決定眞正的格鬥技之王

前田日明、長井滿也、山本宣久等是日本摔角巨星，也有在這個摔角遊戲登場。這個軟件終於推出第三集了。在這個三集裏，是可以盡能量分配給摔角手十二個部份，來創出自己獨有的一個摔角手，當然是能夠用作比賽的。

↑演出方面强化　選手入場也有顯現，射燈是非常耀目呢

SUPER FAMICOM

超級波子機2～彈珠傳說～

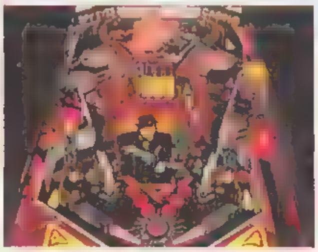
9800日圓（不連稅）

●盒帶

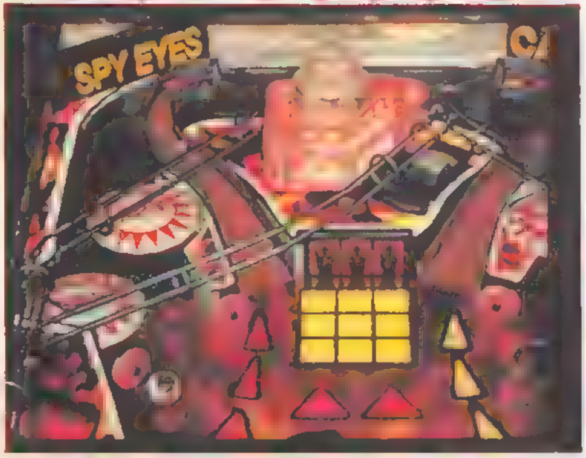
波子機

波子機是門高深學問啊!!

像眞實的波子機一樣，那個超級波子機以全身面貌回來了。今次是共分上下，共四個板桿的設計（上兩個、下兩個），使遊戲時更有趣。而且玩家還可以像街機玩波子機一樣，左邊或前後的搖波子機枱。加上還有兩個波子機板的圖像，和眞實的波子機看來一樣。更有立體的鐵橋。充份表現出上下兩層的波子機狀態。



還有架空的鐵橋



↑打珠在這個鐵橋上會以高速移動　是取得高分數的機會了

↑兩段的板桿分成上下畫面來表示

↑取得到高分啊

武士的靈魂就在這裏!!

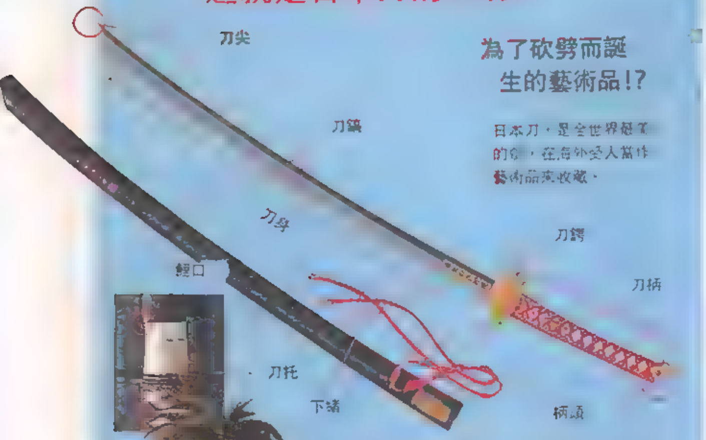
侍魂 武器 劍術 資料館

緊急舉行!!

一番館 武士以此自豪，呼喚靈魂的日本刀

霸王丸、右京、柳生十兵衛，在舞弄世界各國武器的「侍魂」裏，用的仍是以日本刀居多。身為武士，不用「刀」的話，實在是個笑話。在這個一番館，為了令各位不至蒙羞武士之名，這裏就讓我們展出「刀」的資料吧！

這就是日本刀的一切!!



為了砍劈而誕生的藝術品!?

日本刀，是全世界稀有的[illegible]，在海外受人當作藝術品來收藏。

揉合強勁與陰柔，像弓一樣的刀身，就是日本刀的特徵。要「斬」殺敵人，確實擁有全[illegible]。

侍魂兩大劍術，徹底重現!!

柳生十兵衛 二刀流!!

▲首先上段攻擊，迫對手招擋

▶壓著對方的的刀，令對手平衡失去，■小刀一擊!!

二刀流最有名氣的就是宮本武藏，但是在實戰上的記錄不多，實在是奇幻的劍術!!

橘 右京 快刀流!!

▲必殺的距離，待敵人侵入，踏步再拉近距離!!

▶揮刀一拖，給對方重下殺手!!

因為刀藏在鞘裏，令人難以捕捉距離，是這刀法的特徵。拔刀的速度就直接影響到勝負!!

實錄!? 造刀之法!!

一、煉鋼

首先要製造刀的材料「玉鋼」，將鐵沙加工至攝氏一千度。

二、造出刀的原形

將質素柔軟的鋼，混合硬質的鋼，叩打至棒狀。

三、修整刀形

用八百度的火炎，加熱鋼棒，叩打至刀（直刀）的形態。

四、加上裝飾

使用鎚子作細微的修整，弄得刀身鋒利，也塗上泥土造出刀身的波紋。

五、終於完成!!

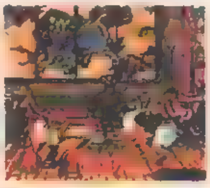
再次將刀放在火炎上，然後急速冷卻而令刀身堅硬。開了釘孔後便成!!

黑暗所愛的武器、劍術

忍者用具

「侍魂」出現的武器，大部份都是忍者從以前就愛用的東西。這裏將長刀至小刀，連忍者的武器也多量的列舉出來。很厲害吧。

距離上佔優　長鎌刀



▶在長棒的先端安裝一柄刀，擁有優秀的攻擊範圍。也是給女性護身的。

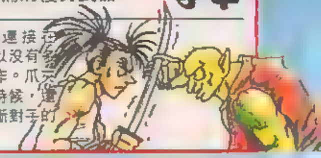
忍者的求生工具　忍者刀

收藏着捲帶，用作跨越圍牆的踏台。除了作武器使用外，也可以收藏工具，十分方便。

重量上優勝　鍊鎌刀

▶纏著敵人的武器，封鎖對方的動作，殺傷力方面也是鎌刀方面較強。

攻守兼備的優秀武器　手甲



▶直接連接在手，所以沒有多餘的動作。爪着刀的時候，還可以折斷對手的刀。

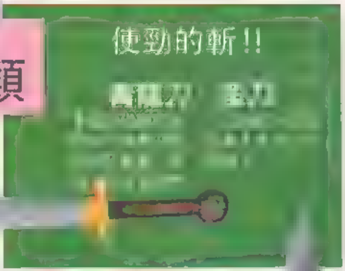
用作護身的佳品　小刀

▶女子也能輕易控制的小刀，威力不大，但是很適合護身的武器。

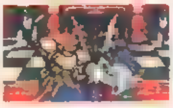
最好的暗器　手裏劍

▲手鏢不僅可當作手裏劍，也可以當飛刀使用!!

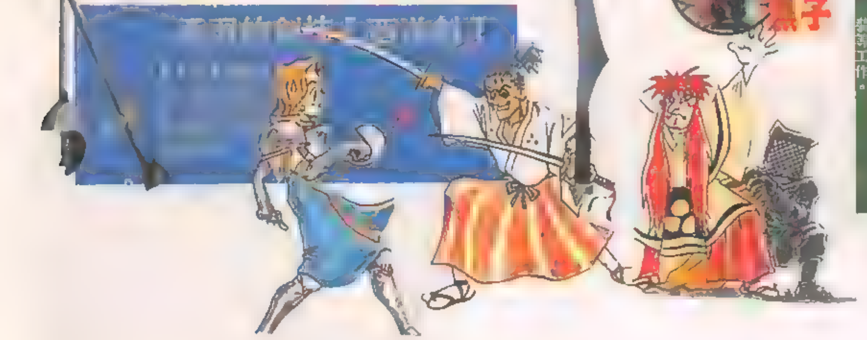
特別出展
海外的刀劍類



西洋劍術
東洋劍術
哪一邊較強？

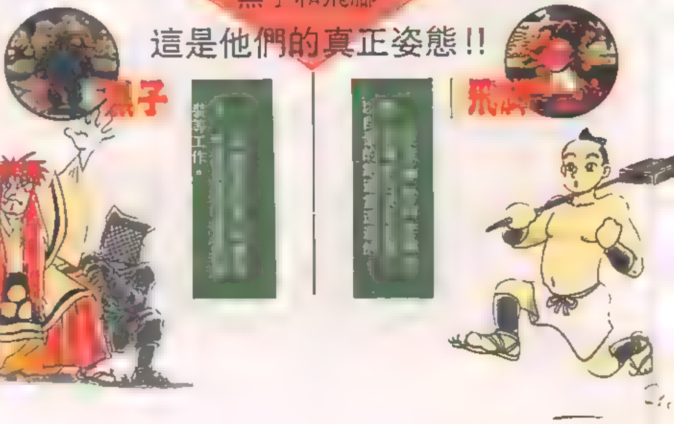


西洋劍和日本東洋刀戰鬥的時候，東洋刀會頗為有利，能力足以連肉帶骨砍斷!!



公開侍魂一切的防具

黑子和飛腳
這是他們的真正姿態!!



續報 眞侍魂

追踪其戰術!!

NEO GEO 鬘作の秋

其之壱 基本操作

系統基本上也是承繼前作的。

强威力的攻擊，同時按下ⒶⒷ鍵便會使出，這點沒有改變。

因應所用的人物，推桿⇩⇘便會蹲下前進，推桿⇩⇙便會蹲下後進，這點也沒有改變。

這個就是眞侍魂的特殊操作

其之弐 特殊操作

於前作增加了遊戲性，在操作上佔了很重要位置的踏前和後退等，都加入了這個眞侍魂裏，這樣的特殊操作，實在是百花撩亂的狀態。

讓人預感到深遠的遊戲操作性，玩者看到這樣的情況，實在是令人萬分雀躍呢！

剣技の壱

踏前、退後

踏前、退後的操作，也是和前作相同的。

推桿⇨⇨便是踏前，推桿⇦⇦便是退後。從公開的資料所得，這些操作本身沒有改變。

不過，和後述的新動作，是可以組合使用的，故此可以選用的模式便增加許多了。

剣技の弐

前方滾動、後方滾動

玩者人物的基本動作中，推桿⇩⇩便是前方滾動，人物蹲下時，推桿⇩⇙便成了後方滾動。

滾動的時候，敵人的上段攻擊便會變得無效。

從照片看來，就清楚人物是可以穿過對手的上段攻擊，從下閃到敵人那裏。

前方滾動後的攻擊，使用普通攻擊。因爲沒有預備特別的攻擊，在滾動後使用的。

滾動後的攻擊，有何實用的地方，這方面依然未明。

作某程度的猜測，就應該像前作時，右京的蹲下强斬。霸王丸就應該是使用蹲下强腿的攻擊。

伏下時，上段的攻擊便無效了

推桿⇩⇩就是伏下。

直至解除第二個指令解除爲止，伏下的狀態也是維持着的。

剣技の参

伏下

主要能夠閃避對方的氣功波攻擊，或者上段攻擊。

伏下的期間，最大的優點是可以令對手的上段攻擊變得無效，但是這時卻不可以移動。

除此以外，還有其他特性，遺憾是現階段仍未清楚。但是在伏下到站起時夠快速，就可以在踏前時突然伏下，讓對手的攻擊落空後，就立即站起來作反擊，此外也可以考慮用作防守方面使用的。

剣技の四

退後衝刺

推桿⇦⇦後退的途中，再推桿⇨便會成爲退後衝刺。首先利用後退，令對手的攻擊落空，這時便衝前給敵人一個措手不及，看來可以這樣使用呢！

像餓狼傳說的閃避攻擊一樣，也許能夠緊接閃避敵人的攻擊，立刻進行反攻。

前方滾動，可以避過上段的攻擊

對於這個萬衆期待的大型格鬥遊戲——眞侍魂，我們送上進一步的詳情。

相應其全貌清楚過來，各位玩者也相繼雀躍起來。

實在是罪過的作品……呼

畫面屬開發中情況，會有變更的可能性

剣技の五

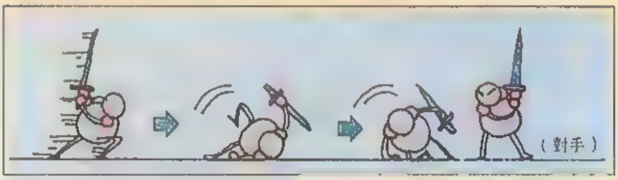
踏前滾動

踏前的途中，推桿↘便成了前方滾動。

踏前的時候，看穿對手會反擊，就立即前滾來讓對方的攻擊落空，待對方的招式已老，就反過來攻擊，是相當實用的戰術。

前滾動的時候，敵人的上段攻擊也會變得無效，故此敵人在上段攻擊時，也可以採用上述的戰術呢！

這樣，由踏前來開始的戰術，又增添一種了。



剣技の六

挑撥行爲

和對手的位置遠時，同時按下AC鍵，或是按下BD鍵，就會做出挑撥的動作。

其實，挑撥的姿勢各人也不同，而且每個人物也預備了兩款姿勢。

雖然是挑撥動作，但是也不會像龍虎之拳那般，藉此減掉氣力槽，對遊戲沒有任何影響效果。

按著鍵的時候，立即就會讓氣力槽般的怒憤槽累積，這樣也有當然的價值。

爲了提高娛樂性，準備了兩款挑撥姿勢，SNK的開發精神，實在是令人驚訝。

預備了兩種挑撥的姿勢

剣技の七

下段閃避動作

後方跳躍，可以迴避下段的攻擊

BC鍵同時按下，就可以做出下段閃避的動作。

此外，將要遭敵人的蹲下攻擊命中時，也可以使用下段閃避來作防禦。

所謂下段閃避，就是使用小跳躍，略向後跳，令敵人的下段攻擊落空。

在這裏作推想，相信防禦敵人的攻擊時，向敵人進行攻擊時，都不能使用下段閃避的。看來這個下段閃避，也要因應狀況才能使出。

但是微少的後跳後，因應人物的攻擊長度和速度，很容易讓對手招架過來，甚至根本沒有命中。

剣技の八

反擊動作

面對敵人的站立攻擊之際，進行防禦，而且進行反擊動作

反擊動作，首先會招格對方的攻擊，就在那時用自己的武器彈開敵人。

曾有某個遊戲，可以用動作彈回對手的氣功波攻擊，那個操作方法，也是這個形像吧。

反擊動作成功時，可以令敵手的僵硬時間比自己長久，這時衹要迅速攻擊，就可以痛擊敵人。

剣技の九

空手入白刃

面對 敵人攻擊的一瞬間，衹要推桿↙↓↘就會成爲空手入白 刃。

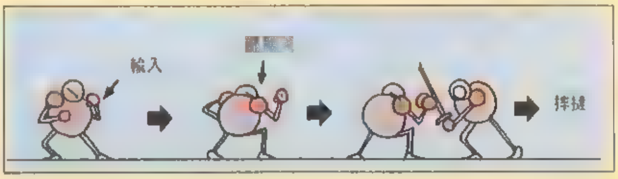
指令輸入完成後，玩者人物的姿勢，立即和平常不同。

擺着那姿勢的時候，受到對方的攻擊時，就可以做出空手入白刃，還能摔開對手。

因應攻擊的位置，將會有怎樣的對應，這裏還未清楚，實在是可惜。

前作很難使用這招式，所以一般的玩者也很難將這招帶到實戰上。現在換成了指令式，看來會比前作更容易使出吧。

爲了避免各位誤解，眞侍魂的空手入白刃，就像餓狼傳說特別版的傑斯的埋身摔撻一樣，看到是類似的招式。



剣技の十

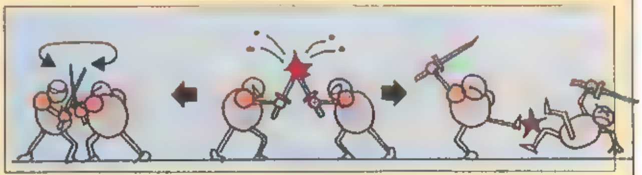
雙刀硬碰

兩柄劍互拼的時候，連續按A鍵或B鍵，就是按鍵夠快的人勝利。

前作的互拼，結果是勝方可以彈開對手的兵器，不過在眞侍魂裏，就會令玩者的左右位置換掉，通常也是將對手踢倒在地上。

此外，互拼的時候，佔優時仍推桿向對手，就可以往前方推進。

可以就這樣推倒對手



指令操作方法，是人物向左時爲標準

魔天傳說

12M

RPG

TAKARA 來年發售預定 價格未定 電池記憶

TAKARA 推出！獨創的RPG啊!!

舞台是日本的傳奇小說式RPG

TAKARA 首次推出的RPG「魔天傳說」，以未來的日本為舞台，是個非常奇妙的遊戲。那裏奇妙呢？就是東京變成了怪物的巢穴，成為一個魔域，北海道出現奇幻的地上圖，又有巨大的飛龍飛到大阪來，總之日本的各地也有古怪的事，連串發生。

向來的RPG所沒有的獨特世界，加上現實一樣的波士，戰鬥時的場面要特別注意了！

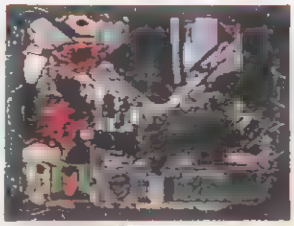
[illegible]天[illegible]RPG，舞台都是由[illegible]日本的，[illegible][illegible][illegible]一新了。

這[illegible]是真實會[illegible]的戰鬥畫面，而且會是動畫模式進行的。

武器和防具都好像是自製的，詳情下次再介紹。

「魔天傳說」裡的不可思議體驗

對故事再詳細一點說明吧，首先是未來的日本發生了異變。最後，日本列島竟然從地球分列出來，飄浮在地球的上空。衹要能解釋這個謎，世界便會變回原來的樣子，這個也是主角的目的。當然事件的背後，有個可疑的影子，到底，其真正身份……？



日本浮上了天空，到底日本發生甚麼事了？

主角是這5人

這裏就介紹一下這個遊戲的主角。從這裏的5人中。選出一位來進行遊戲。沒有選上的人物，看來也會成為非玩者人物而出場的。你會選擇那一個呢？

其他將會出場的人物

和主角同樣擔任重要工作的，就是非玩者人物。有些會協作玩者，也有些會阻礙主角的。不過，從插圖看來，全部都是怪怪的。

此外，除了他們，還有支持主角的拍檔出場，當然是個女的啊！

～制服傳說～美戰士

16M

ACT

IMAGINEER　12月2日發售預定　9,980日圓

你又喜歡那種制服呢？

IMAGINEER 的「制服傳說～美戰士」，裡面的8位美少女，各自也穿上挑逗性的服裝，進行一場激戰的獨創格鬥遊戲。

遊戲系統和慣常的一樣，拳腳分別有大中小3種，輸入指令，當然還會有必殺技施展出來。

各個人物的背後，好像也有自己的一個故事，不過也不介懷這麼多了，總之就選出自己喜歡的制服女郎，盡情戰鬥吧。

日本各地為舞台，美少女的死鬥在此展開！

舞台是各個人物的出身地。橫跨日本全地，從北面的北海道，到南面的福岡也有。

模式分有對電腦和對人類的，選擇畫面裏可以更改難易度，遊戲速度，還有鍵鈕等細微的設定。

劇情也頗充實，不過讀來有點令人難為情

必殺技「水手拳」，「蘭水浴」，吃香蕉（令自己的體力回復）等等，都是很有效的。

爲你介紹8位美戰士！

不要輸！魔劍道 決鬥吧！妖怪總理大臣

16M

DATAM POLYSTAR　發售日未定　9,500 日圓（未定）

10位出場人物中，先介紹其中四人！

ACT

目標是妖怪總理大臣！魔劍道2號出場!!

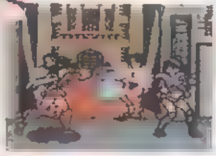
魔劍道系列的第2彈，不再是前作那般的橫向式動作遊戲，換成了對戰格鬥遊戲。而且更像RPG般可以使用"魔法"的。這個也算是這個遊戲最大的特徵。不過，魔法的系統就以後再說，今次就祇是介紹遊戲裡會出現的10位角式之中的4位。

基本的玩法，和傳統的格鬥遊戲相同。但是感覺又完全不同。

必殺技就是魔劍道式的，似是而非的必殺技也相當有魅力。

魔劍道2號

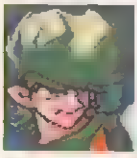
本名叫劍野光，是前作主角劍野舞的妹妹。就讀美我破謨學園，屬於摔角同好會的成員，經常也注意身體與營養的均衡，所以對自己的身裁和體力也相當有自信。祇是反應就遲鈍了。

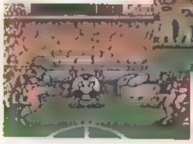


阿光也有很獨特的必殺技，照片所見，就是承繼了阿舞的「劍道胸」！

上面的是「曼加衝刺」，下面是「連環刺打」

馬沙卡



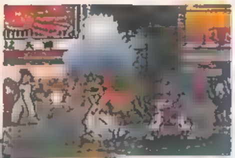


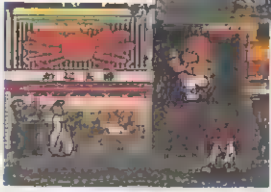
被譽為妖怪世界比利的馬沙卡。自幼已鍛練足球技術，目標是成為妖怪大臣。夢想是使足球成為妖怪世界的國技。

由妖氣作成的球撞向對手，這是魔幻射球

麥其

妖怪小丑麥其，是個說笑話的天才。為了令人知道笑的恐怖和何為有趣，因此才參加。





「魔獸拳」，是用妖氣作成幻影，在……

「臀部拳」，雖然卑劣，但是很管用，說起就坐下吧！

麥當娜

……的麥當娜，雖說是美貌與強大並重的。當然，她是很巨實力的。

告訴你秘密經驗值法

好了，終於是介紹魔法的時候了。魔法會隨玩者擊中敵人，得到經驗值到一定水平時，便會提升，讓玩者可以使用。水平提升時，會增加的就是HP（體力），MP（魔劍道：魔劍氣／敵：魔力），還有魔法。

魔法，各個人物也有兩種。

效用是回復，攻擊和防禦力的提升或下降

魔劍道FC「魔劍道俱樂部」啟航!!

這個遊戲擁躉來說，這個實在是個好消息!!因為「魔劍道俱樂部」己經正式啟航，所以DATAM POLYSTAR也開始招收會員。入會的方法，除了購買特別版以外，還有以下的方法，仔細的看看吧！

《發行預定》隔月發行

《特別版》留意各大銷售商，先到先得。

《參加方法》附上回郵信封，連郵票，自己的姓名，地址，寄回以下地址，這樣便能參加。

地址 [redacted]

DATAM POLYSTAR「[redacted]

The SuperFamicon」收

夢幻籃球　灌籃＆鐵環

未定

SPT

HUMAN　11月發售預定　9,800日圓　密碼，對應五人

迫真的立體視點，令你置身真實籃球！

立體畫面，真實選手資料，還有豐富的訣遊戲模式！

素以迫真遊戲系統而受好評的HUMAN，今次推出籃球遊戲了！而且和 SUPER FORMATION SOCCER 一樣，是讓人置身現場一樣的環境下，進行立體激戰的遊戲。

遊戲模式當然有標準的10制比賽，還有爭奪一個籃圈的3對3，單打獨鬥的單對單練習模式。種類非常豐富。

最具特徵的，就是多人同時進行遊戲的場合。可以和朋友一起合作，或是敵我分明地對戰也可以。特別是和朋友合作的時候，是否合拍，將會左右整個戰局，所以一起奔走時，特有別有趣！

光圈可以調以難易度，還有球的顏色。

開場時的了範，簡單而具震撼力。

標準遊戲大剖釋！

雖然有許多遊戲模式，不過還是介紹最重要的標準模式吧。選擇這個模式的話，還可以選擇16隊進行的淘汰賽模式，或是祇和喜歡的隊伍比賽的表演賽模式。

淘汰賽的時候，祇能讓一個玩者進行遊戲，比賽的過程，可以用密碼來記存。選擇表演賽的時候，最多可以讓5人同時進行遊戲，而且更可以選擇16支標準隊以外的日本隊。

容易掌握的操作，也可以造出多姿多彩的演出。

灌籃的時候，也有完美的演出。

眾人合作玩吧！！

同心一意的時候，自然會出現精妙的演出。

表演賽的時候，可以選擇日本隊的，到底日本隊的實力如何呢？

流行的3對3也可以玩到！

人數雖少，卻仍然展開激戰的3對3模式，設定和標準模式時相同。不過在這裡的淘汰賽，連日本也是可供選擇的。

由於也算是個標準遊戲，所以選手的資料也很充實，好好的作出戰略吧。

意想不到的激烈！單打獨鬥

最輕鬆可以玩到的就是單打獨鬥。這裡可以和電腦1對1的自由化賽。除了作練習的用途外，玩過一段時間後，肯定你會喜愛這個模式，過於其他模式！刺激之餘，又能提升技術，實在是一舉兩得的好模式。

……單打獨鬥，面對高強的高手，你可以取得多少分呢？

神奇計劃J～機械少年彼納～

24M

■ENIX ■12月9日發售預定 ■11,800日圓 ■電池記憶 ■滑鼠對應

ETC

機械少年，彼納的大冒險開始！

ENIX的超話題作品「J計劃」，已正式命題為「神奇計劃J～機械少年彼納」，其內容也漸漸變得清晰了。驟眼看來是個動作遊戲，卻是個稱為通訊冒險式的遊戲，是個嶄新的系統呢。而且操作完全不困難呢！

玩者要透過和主角彼納的通訊，解決各樣的問題，就是要你和彼納一起冒險了！

主角彼納

主角是謝比度博士所造的最新型機械少年（基茲）。以12～13歲的少年作模特兒，外表已盡量和人類是一樣的。

擁有很高性能，但是祇是剛誕生的緣故，所以什麼也不懂的。

這個遊戲——？

遊戲裏，將會以同步時間和主角彼納一起，一起將各樣的事件解決。透過通訊溝通的舞台，令彼納成長，再在事件的舞台看其結果，遊戲基本上的流程就是這樣。有時還要稱讚他，鼓勵他……但是過於囉嗦的話，彼納便會不聽你的話……

介面機械人迪嘉

跟彼納通訊的妖精型介面機械人。不過祇能作協助模式，不能獨立行動的。玩者就要透過這個迪嘉，和彼納保持聯絡。

故事

人類與機械人（基茲），本來和平的共住於「哥路洛島」，卻不知什麼原因，兩者的友好關係崩潰，更導致戰爭一觸即發的局面……基茲的開發者謝比度博士，看到這個狀說，不禁悲從中來，便致力發展人類和基茲的和好使者，新型基茲4649型，受稱「彼納」。但是完成當晚，博士就給城裏的士兵捉去。留下的就祇有彼納和小型介面機械人一迪嘉。

組合彼納的，就是神秘的線路「J」，祇有將它啟動，哥路洛島才會重享和平！

神秘的線路——「J」，其實是……!?

介紹一下遊戲的進程吧!!

通訊溝通舞台

教授彼納各種事物的舞台，就是這個通訊溝通舞台。可以將工具交給彼納，或是帶他到你所注意的地方。這個時候，看看彼納的行動，並讚揚一下他，鼓勵一下他，令他的能力伸展。但是，彼納也是擁有思想的，不一定會全聽你的指示啊！

謝比慶博士的家

這裏可以回復體力和氣力。二樓放置了一本有關哥路洛島的書，庭園裏又有雞和狗，還可以得到工具呢！

哥路洛鎮

哥路洛島唯一的繁華區，就是這個哥路洛鎮。裏面有工具、商店。會有許多在東西都在這裏發售。許多還是解決事件必需的呢！

測試彼納的能力，就在這個事件舞台。玩者會和彼納一起行動，當然你的角色祇是守望着他。若果不能成功解決事件，就要回到通訊溝通舞台裏，重新的教育。解決事件後，就會得到工具等東西，或會啟動「7個心線路」的其中一個。

事件舞台裏還可以賺取金錢。在地良善的美美的店裏，表演出基本的藝，祇要受到好評就會賺到兼職費。來幾次，賺取金錢吧！

最初的事件～～救出基茲46號!!

彼納、迪嘉、還有玩者，初次遭遇試練的地方，就是在原野，那處一個基茲正受到基虫（機械虫）的欺負。祇要將他拯救出來，就會成為你可靠的拍檔。但是要怎樣才能消滅機械虫呢？

增添腕力

單是掌握用球的方法，也不能消滅
虫的。因為剛誕生的彼納，還沒有足
的[illegible]球也沒有威力[illegible]
回[illegible]，舉啞鈴來提高臂力吧！

[illegible]臂力後，再到原野看看，這時應該可以順利打倒甚虫。不[illegible]個也祇是練習舞台，還有許多東西[illegible]記著的呢！

頑固的花姆老伯，他的農場裏的試練？

一跑起來，竟然將狗踢起來了。

果然給牠咬了！

在博士的家，學習和狗和好

遭人討厭了，重頭來過吧。

單是與狗和好，看來是不足夠的。

哥路洛島是個機械發達的工業國，所以已將農業忘記得一乾二淨。但頑固的老伯花姆，很不滿島上沒了農業。老伯正期待着一個愛護自己有興趣種植植物的年青人出……。

帶彼納來到這個花悟的農場吧！要順利令彼納產生對自然界的愛心。看你會怎樣做吧。

口到底發生什麼事？

哥路洛灣的海港，這裏的監視人加蔽，雖然口沒遮攔，但卻是個酷愛海的男子漢。而且傳聞在海港吹奏喇叭，還會有龜神出現，和你一起前往冒的。而彼納就在這裏，發現了一個不誰留下的喇叭。也許這個喇叭，當彼吹起時，真的會有龜神出現。到底，說是真的嗎？真的有龜神嗎？

首先是和加裏摘打招呼。他好像是有系的人呢！

這裏必定要吹奏喇叭。但是先要讓他知道，「喇叭是吹奏的樂器」。

參與格鬥大會!!

哥路洛城裏，為了招募國王的近身待衛，定期會舉行一次「格鬥大會」。祇要在大會中取得優勝，就能成為近身待衛，對將來的事也會有所保證。但是水準一定要相當高，要取得優勝也很困難呢！

這裏會遇上女性格鬥家珍露。她對禮儀很嚴謹的。

失禮別人的打招呼方法。這樣是行不通的。

速報

X-MEN

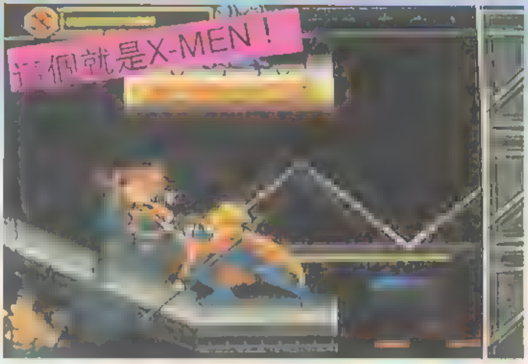
■CAPCOM ■價格未定 ■發售日未定
■橫捲軸動作 ■容量未定

全美也大受歡迎，本港的有線電視也有播放，深受歡迎的「X-MEN」，由CAPCOM推出，在超任面世了！

暢盡介紹故事！ X-MEN!!

構成X-MEN的成員，全部都是擁有特殊能力的超能力者。而他們的敵人，同樣是一班超能力者。因為擁有超能力，所以受社會的排斥。然而，X-MEN就在社會的偏見中苦鬥，期望終有一天，人類和超能力者可以和平共存。

今次超任用的軟件，就以X-MEN裏最受歡迎的「籃隊」為中心，將裏面的5人帶出來！忠實地重現了原作，電視裏見慣的人物，在畫面上盡情掏亂。遊戲本身是橫捲軸式的格鬥模式。當然，敵人也是不遜色X-MEN的。慢慢等待他的推出吧！



◀手持棒狀物件的根比，突破着工場般的地方。當然還準備了不同的敵人和陷阱！

這5個人就要完成遊戲！ X-MEN!!

超任版的「X-MEN」，就是這5個戰士。全部也各具個性，而且具有的特殊能力也各自不同。選擇自己合適的人物吧！

▶遺傳學、生物科學的天才科學家，擁有超人的能力，是個獸和肉體混合的男人。

▼遊戲中唯一的妖艷女性。擅長刀劍及忍術。

▼擁有強力的破壞能力，擁有攻守兼備的能力。

▲X-MEN隊伍的首領。眼可以發射「光學射線」。

▲精通全世界的格鬥技、武器。配備手爪的無敵戰士。

當然 也有巨大的人物出場！ X-MEN!!

如果你以為「X-MEN」是單純的橫捲軸式格鬥遊戲，這樣便大錯特錯。看看右邊的畫面照片，這個波士級的敵人，是個比X-MEN巨大幾倍的角色。驟眼看來是背景的面孔，在另一個畫面就正襲擊着西洛。單是看畫面，不知他的動作會如何，但是一定是很具震撼力的。

▶這個角色的名字是「衛兵」吧？那雙巨靈之手，好像快要捉到西洛了……

▼這個背景，是普通的背景？還是會活動，抑或是個陷阱呢？

獨特的敵人也要注意啊！ X-MEN!!

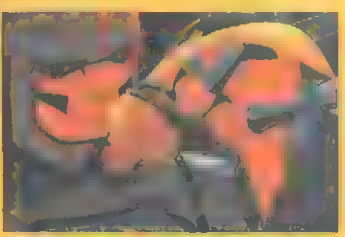
遊戲中會有許多不同的敵方超能力者出現。是原作裏出現的人物？是獨創的新人物？到底是超能力者的原故，攻擊方面總是有點癖好吧！

現階段尚未能知道會有怎樣的敵人出現，但是憑畫面照片看來，也有機械人出現的。所以可保證遊戲裏會有獨特的人物。

▲這些都是些脆弱的敵人吧。但是這時是以一敵眾的環境。如果連這樣的困困也不能解決，就沒有資格稱X-MEN了。

▼這個到底是什麼？用飛彈攻擊狼戰士的機械人是什麼人？牆上的圖案又有什麼意思？一切也是個謎……

現在「X-MEN」正在香的有線電視中播映。非常受迎。遊戲裏出場的西高洛普和狼戰士也非常活躍。對於熟悉X-MEN的人，最好就欣賞一下這齣電視劇。這樣會明白「X-MEN」的魅力。從電視節目表中，注意它播放時間吧！



▲每次都有緊張的劇情，動畫「X-MEN」。

續報

讓大家一起看看新X的能力，還有8位波士的性能!!

洛克人×2

前次介紹過舞台，今次就主要介紹×和8位波士的性能。牢記×的新能力，預先想出對付它們的對策，因為波士都是很強橫的。

預定12月16日發售
CAPCOM　　9800日圓

12M
動作

洛克人X和各關波士的能力大公開

前次的介紹以舞台為中心。今次就以洛克人X和各波士，作一披露介紹。隨着舞台變得複雜，X的功能也提高了。和以前不同的操作方法，更變得很必要。如何靈活使用，也是今次勝利的關鍵。

↑不能走到波士那裏的舞台，也許需要新的能力

↑善用X的新能力，進行遊戲吧

強化了的X能力

得到手、腳等零件時，各個部份便會強化的系統，和前作一樣。不過強化的內容，就和前作完全不同。在各關也會隱藏着不同的零件，若果不全部取得，要完成整個遊戲便會有困難。將各件零件的性能發揮到最大的程度，不僅能輕易打倒敵人，更能走到一些不易到達的地方，藉此取得一些特殊工具。要完成整個遊戲，如何順序地完成各關，拿取工具，就成為很重要的考慮點。

↑衝刺等，在開始時便可以

↑所有的零件也和前作不同了

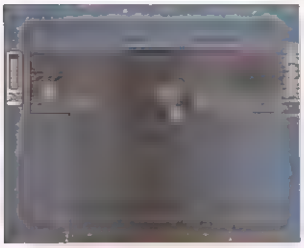
↑收集了零件的X，就會由藍色變成白色

一於空中向水平方向衝刺，是靠腳部零件進行空中衝刺的

↑[illegible]

新的技巧

看過前次介紹的舞台，就知道有許多障礙物，還有垂直的通路。前作雖然沒有這樣的東西，但是在X裏，隨着彈牆跳躍的技巧出現，就要跳過許多存有障礙物的垂直通路了。



↑牢記新的操作技巧吧

↑前作[illegible]有這樣的地方，今次要用新的技巧了

↑這類崎嶇的垂直路線也增加了

截然不同的波士們

任天堂的「洛克人」系列，當時誰也想不到是現在的日子吧。就在這個時期，向各位介紹本遊戲的波士吧！因為一般的波士也是由外界招募而來的，所以波士的設計美感，實在教你吃驚吧！不過，這也叫人高興。現在就介紹基本8關的波士。哪個波士也有其獨特的氣質，要如何將它們打倒，現在就要開始思考了。

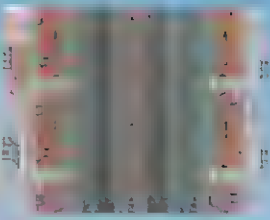
強力的波士

↑許多波士，本次也[illegible]

↑波士的房間前，何時也是[illegible]的

X的新零件和新技巧

X的零件裏共有四種零件。會是收在舞台的某個地方，將它們找出來吧。今次還有種零件，是可以探測隱藏着的工具的，所以開始時就得到這件零件，對進行遊戲便會輕鬆許多。

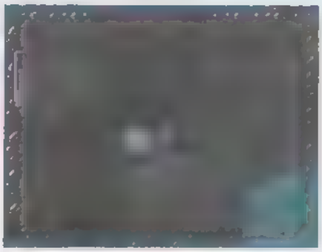


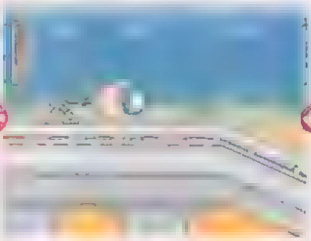
發揮連環充電的最大用途

手臂的零件，就是令射擊變成二連發的系統。前作可以借助儲集能量，進行強力的射擊，而今次更能連續發射兩發儲集射擊，即是説攻擊力增強了。

儲集到最強時攻擊

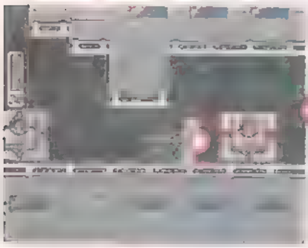
如果得到連環儲電的話，祇要按着Y鍵，能量便會開始儲集。到粉紅色的光閃出時，就証明了二連發的射擊可以隨時發射。但是變成粉紅色的時候，也不能立即放開鍵鈕，因為放開了，第一發的威力就會不足。要儲電到最高階段，儘使是X的身體變成粉紅色，也雖然再按一會的。

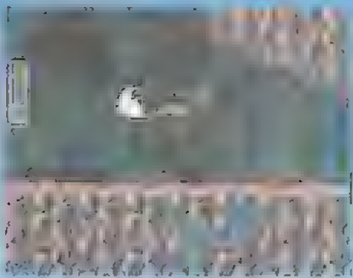
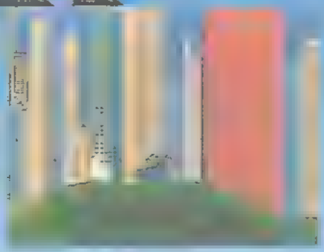




何時也能發射第二發

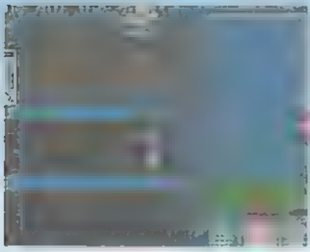
第一發射出之後，再按一次Y鍵便能打出第二發。換言之，不按鍵鈕第二次，第二發就不會發射出來。如果能夠靈活運用，就能保持着儲勁的狀態來移動。沒有需要兩發在一次發射的時候，保留一發在身也不錯呢！



空中噴射，發出最長距離

前作自至最得腳部零件為止，洛克人也不可以衝刺的。不過今次一開始，就可以衝刺。如果得到腳部零件的時候，更能在空中衝刺，令到移動的距離比普通的跳躍更遠。若果跳躍的着地點有敵人的時候，還可以使用空中的衝刺，閃避敵人。

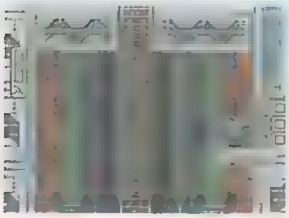


身軀零件做成能量反射衝

身軀的零件，可以令敵人的攻擊傷害減半，不過今次的身軀零件，好像就沒有這樣的功效。今次會將敵人的攻擊能量吸收，再集合而一次發放，變成反射衝攻擊。

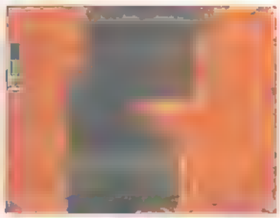
頭部零件做成物料搜察器

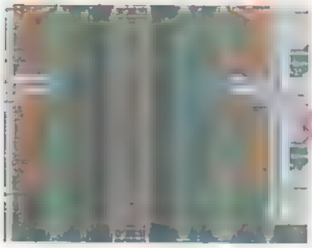
頭部零件和前作更是完全不同了。能夠立即就探測到隱藏的工具，變成工具探測器了。



今次的特點，彈牆跳躍

牆壁跳躍，就是按着A鍵來跳躍，看來可以跳得更遠的距離。但是就必定要躍過障礙物和攀登牆壁。不過操作方面就不太令人習慣，需要多用才能掌握呢！





各關的強力波士，一舉公開!!

從這裏開始，就一氣介紹8個波士。哪一個波士的攻擊，都是非常難纏的。「洛克人」系列裏的波士，順序將它們擊倒，是個很重要的策略。不過也不知該將哪一個波士先擊倒，因為全是很強力的。姑且就先將這些波士的行動，牢記在腦裏吧！

全是個性派的

控制氣象站的舞台

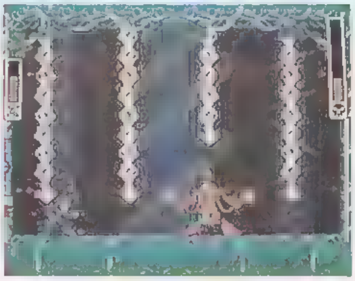
興趣是跳舞，是個開朗的機械人。也有傳說它是個失敗作品。手部持着的鐵鍊，不時會落下雷來攻擊。眾波士之中，它給人印像也是較弱的一個吧！

綠林中的小惡魔

↑[illegible]

電纜·希撒瑪

特殊武器（とくしゅぶき）　雷電鍊



↑不時也落下雷電，很難躲避的

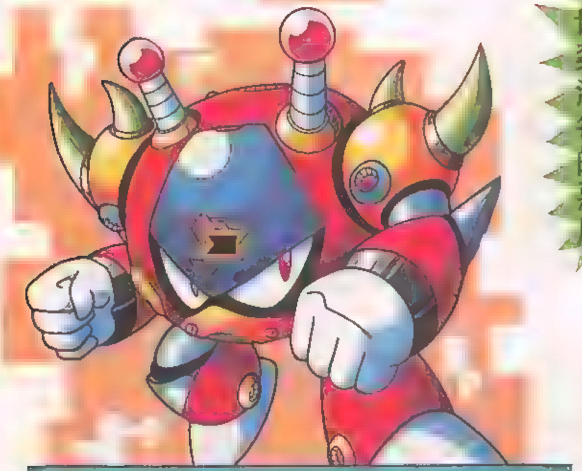
↑自由運用手中的鍊，向你展開攻擊

海底基地的舞台

水陸兩用的機械人，以前隸屬第6艦隊，聞說是為了金錢，所以加入M的旗下。因為水中的動作比洛克人優勝，所以便陷入苦戰。如何在水中掌握X的動作，是這關的秘訣。

切裂深每的惡魔

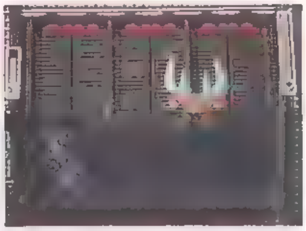
↑雖然體細小，卻是個強敵。要在水中戰鬥了



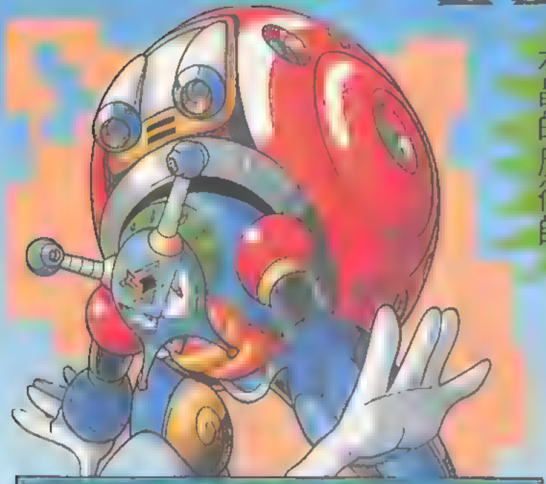
泡沫·古拉普洛斯

特殊武器（とくしゅぶき）　泡沫氣砲

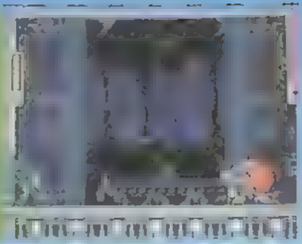
↑泡沫裏還藏有鱷魚型機械人



↑利用巨大的剪刀，向你展開攻擊



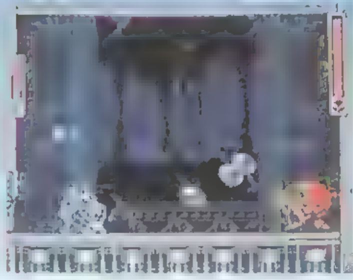
水晶的魔術師



↑性格[illegible]內向[illegible]

水晶礦場的舞台

性格內向，所以經常也將自己封閉在殼裏，是個怪怪的機械人。當它在殼裏的時候，X的攻擊便完全無效。所以要打倒它，也需要多少的時吧！



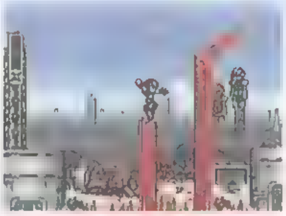
[illegible]

↑進入了殼裏就會變成無敵

水晶・米米吾

とくしゅぶき
特殊武器 水晶捕獵

[illegible]



↑[illegible]的舞台，就是廢鐵處理場

廢鐵處理場的舞台

擁有特殊的線路，是性格懶散，對事物不太用心的機械人。是個試作型的機械人，擁有吸收其他機械人殘骸來成長的機能。作為廢鐵處理場的波士，是個最適切的能力。

從照片和插圖的樣子看來，就知道兩者的樣子是不同的。照片的狀態，是這個機械人未發揮100%實力的時候，從這個蛹的狀態變成成蟲，那時才會發揮它的真正威力。

夢之島的墮落天使

一這個姿態，還沒有發揮它100％的實力

一不久就會破繭而出，到時就要看他的真正實力了

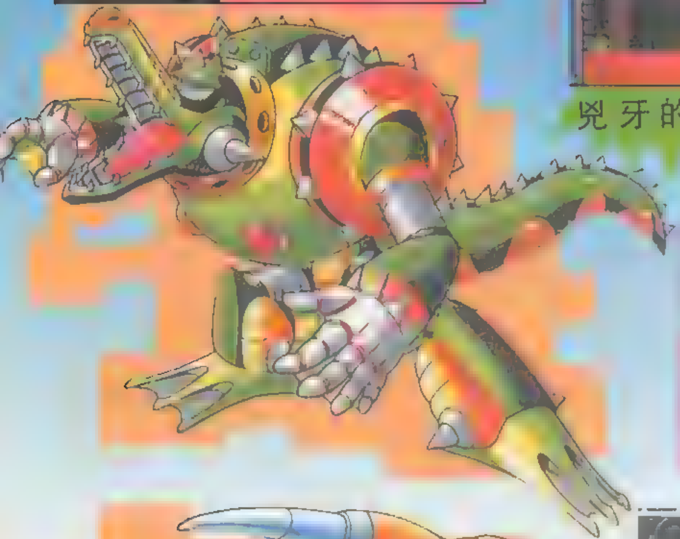
↑吸收廢鐵，越來越大

毒娥・魔斯美羅斯

とくしゅぶき
特殊武器 重力射擊

車輪・亞利基伊撒

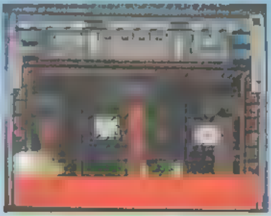
特殊武器　鐵釘輪



兇牙的重戰車

巨大恐龍型的陸上航空母艦舞台

本來和古拉普洛斯是同一部隊的，但是兩者的關係很差，所以經常出現問題。由於它的天性殘酷，所以在Σ下能夠任意妄為，令它非常滿足。於泥沼中的房間中，就上是亞利基伊撒的天下。活動速度比X還要高的緣故，所以將會是一場苦戰吧！

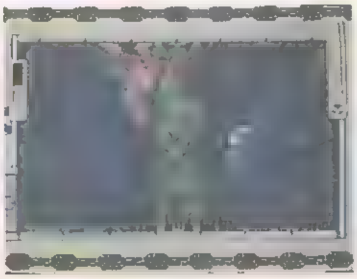


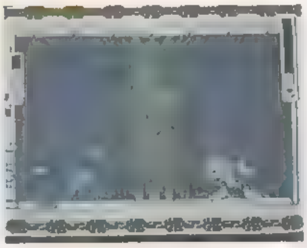
超巨型電腦裏的舞台

第○特殊部隊，別名「忍者部隊」的隊員。遭Σ組織羅致，受到不正規的洗腦。冷靜地完成任務的性格沒有改變，所以成為Σ旗下最忠實的手下。

電腦就是它的舞台，所以動作也異常準確。而且擁有能力令X的性能下降。又經常貼在天井，趁機向你攻擊，反而你的攻擊機會便少了。使用從其他波士手中取得的武器，趕快將他打倒吧！

赤紅色的蜈蚣





磁力・百足魔

特殊武器　電磁封殺

發射飛彈的基地舞台

曾經隸屬第7空降部隊的非正式獵人，由於某次的意外，令它失去了飛行能力，使它辭退了獵人之職。但是M看中了它的腳力，因此招攬了它。奧斯多利也為了感謝M的見遇之恩，便誓死效忠M。

沙漠的飛毛腿

沙漠的飛彈發射基地，就是奧斯多利的舞台。而它的衝刺，毫不遜色於洛克人的跑速。而跳躍的能力，洛克人卻是無從相比。若不能看透這類動作，要戰勝奧斯多利便很困難。因為攻擊它的機會實在也不太多。

超音速・奧斯多利

特殊武器（とくしゅぶき） 音速切殺

火山地帶的舞台

第17部隊，是前作波士的部下，後來投身到M的旗下，變得行蹤不明。對自己的拳，擁有無限的自信，洛克人也會因為它的拳，吃了不少苦頭吧！

火焰的霸者

火焰・史丹卡

特殊武器（とくしゅぶき） 爆炸火球

大爆笑人生劇場～大江戸日記～

8M

TAB

TAITO　11月25日予期發售　價格未定　可供5人玩

人生並非事事能如意

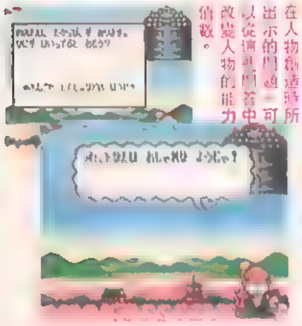
這個路線裏有着岐嶇的人生道路

沒有技巧，就不會有竅門，哪就要單靠運氣囉……說着這人生哲理等，就想起最近大受歡迎的新作「大爆笑人生劇場」，產品很快將面世。這題有關「江戶」，你是江戶的年青漢，目標是盡所能成為富翁。

你的職業就決定你的生活樣式

遊戲指引圖有4個，從幼年時期到成熟年代。

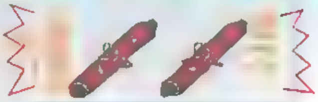
其中，以幼年時代最為重要，這裏的變化能力值數，是成為你職業之決定要素，而這要素相繼也將決定你自己的基本收入來源。共提供13種職業，像大力士、演藝者、醫生等。

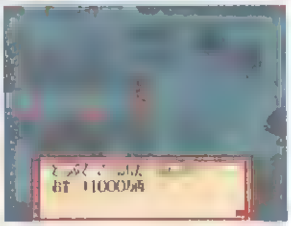


成為大人。可以以同樣的職業進階，使自己的收入增多。

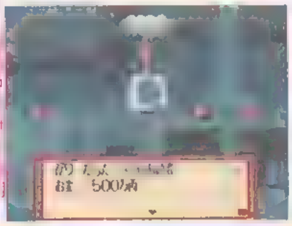
說到世故，還是老一代智慧取勝！

此遊戲中，如不成為第一位便沒有資格生存到下一回合。所以必須指在穩操勝券。利用24種的抽卷及項目，去擊倒對手！



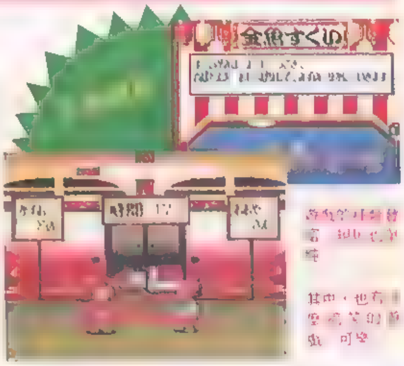


以抽卷物的威力，把最高的人物吹走及拋離，情感是無用的



小框框內進行迷你遊戲，一樂也！

當有項目進行的紅色路線停止時，迷你項目接着發生，誰是對手還是未知數，但對手很可能突擊，如果在這項目中得勝，錢及能力值都會上增。



誰情場稱霸

我們是片羽……情人。這遊戲裏，8個男女每位都有其候補情人。你和異性之8人成為夫婦或情侶，拿得他們的財產！

這個「♥」就是印記。

廢墟武器（RUIN ARM）

未定

BANDAI　發售日未定　價格未定　後備電池

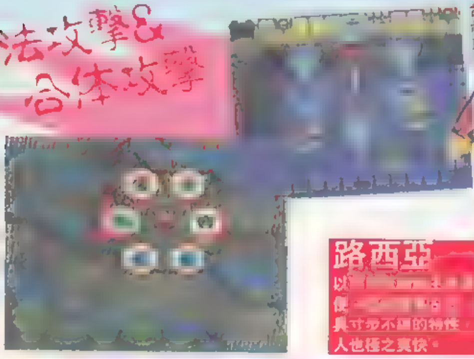
A/R

BANDAI之原版動作RPG

古代文明的遺產在告訴着我們些什麼……

此原版動作RPG，出自向來對人物遊戲很在行的BANDAI公司。遊戲的背景取於曾一度擁有高度機械文明的世界之遺跡，是個劍和魔術的空間。在那裏，展開了主角們的冒險記。默默不能語的古世紀遺物「機械之碎片」，到底內中隱藏了些什麼秘密呢？……

魔法攻擊&合体攻擊



集合各人之力而使出的合體攻擊，威力強大。

這是法術之攻擊。圖中所示，是主角之妹妹所使出的法術招，叫「多重爆擊」。

可具很多種動作功能的「RAP」系統

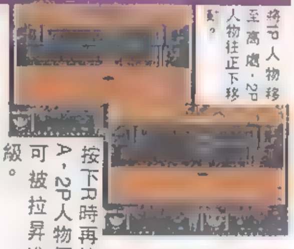
這遊戲裏有個叫「RAP系統」的功能。意思是說遊戲可令1P．2P互應合作，以1人同時操作2個遊戲人物。連按R按鈕可操控1P的動作，配合2P人物的互應玩法，簡單又有趣。

遊戲者只操縱1P人物（主角）。通常2P人物，便由COM自動操作，判斷攻擊或防禦的動作。

角）通常2P人物，便由COM自動操作，判斷攻擊或防御的

拉昇

使用「RAP系統」的基本操作裏，有叫「拉昇」的功能。就是說，處於高位置的1P人物，可以將處於低位的2P人物拉昇進級。用法是當按着R時，再按A之按鈕。

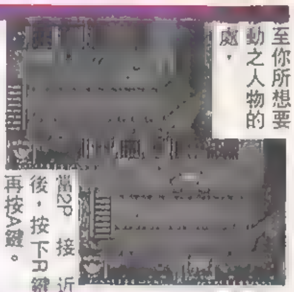


將1P人物移至高處，2P人物往正下移動。

按下R時再按A，2P人物便可被拉昇進級。

提升

「提升」功能和拉昇功能一樣。令1P移動到希望使移動物的隣處，用R按鈕便可。當2P人物來到隣邊後，按下R再按A，便可提升動體。移動方向，可利用方向指引按鈕。



首先，把1P至你所想要動之人物的處，

當2P接近後，按下R鍵再按A鍵。

其它動作功能

除了以上這些動作外，還有「推」、「拉」和「跳升」之類的動作。此外，移動步伐快的人物可以背負較慢的人物走動。各種各樣的動作是這遊戲的特徵。

背負2P移，很有意。

可從高處躍下。確可用很多動作。

驚世大決戰VI

12M

ACT

班普拉斯多　發售日未定

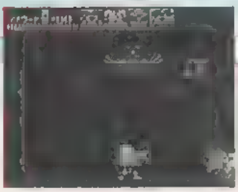
受歡迎系列的第4砲！改頭換面新登場!!

新背景舞台、新故事的嶄新展開!!

STORY

可坐視不理。因此，

「驚世大作戰」系列，是人人皆知班普拉斯多公司出產的動作遊戲，極受歡迎。此部就是這系列中的最新作。
故事完全一新，就連在前作威脅英雄世界的大魔王黑暗首腦也不存了。但主角是右面介紹的4人，大家都有一定的認識了。



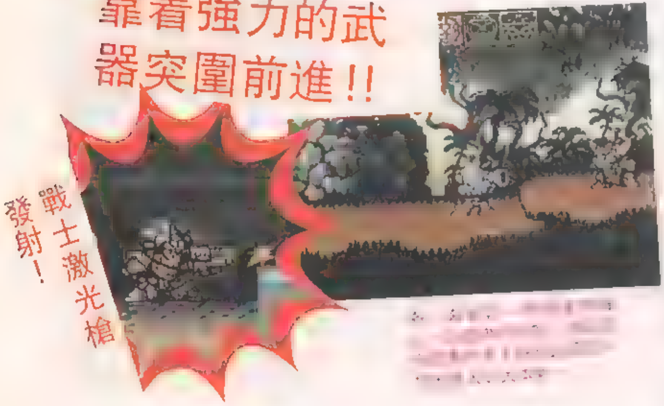
[illegible]	V2GUNDAM	[illegible]	C級
[illegible]	V2火焱彈	[illegible]	C級（爆破 彈）
此回新登場的V2GUNDAM。跳起時會噴射游鏢，也可像直升機般懸空移動。			
[illegible]	超人	[illegible]	B級
[illegible]	火箭炮	[illegible]	A級
超人所用的火焱彈射程雖遠，但威力稍弱。			
[illegible]	RIDERZO	[illegible]	A級
[illegible]	ZO 燃 燒 炮	[illegible]	D 級（火炎放射）
ZO燃燒炮攻擊力雖強，但射程短。可以用意念來移動物體。			
[illegible]	戰士ROA	[illegible]	D級
[illegible]	戰士激光槍	[illegible]	B級（手槍）
激光槍的射程一般，攻擊力也低。可發射鈎子			

敵方是華利安多帝國？

什麼、謎團中有謎團，故事有出人意表的結局。

雖然沒有了魔王黑暗首腦，但今次的敵人是比黑暗首腦更險惡的華利安多帝國之皇帝「OVER-LOAD」大帝。

靠着強力的武器突圍前進!!



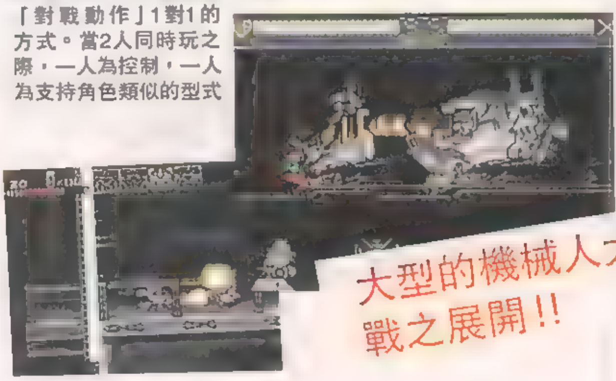
必殺技＆系統仍存

發揮英雄們之特殊能力的必殺技仍存在。但詳細資料仍未到手，還請大家再耐心等一會兒。這是「ONBU」系統（合體）「實時人物轉換」系統的延續。

這是「ONBU（合體）」系統

大型機械人登場！

在IV裏，有「大型機械人」（是前作沒有的）動作場面可觀賞。另外就是作戰方式是採取「對戰動作」1對1的方式。當2人同時玩之際，一人為控制，一人為支持角色類似的型式進行遊戲。必殺技是由輸入指令中使出，非常富真實感。



大型的機械人大戰之展開!!

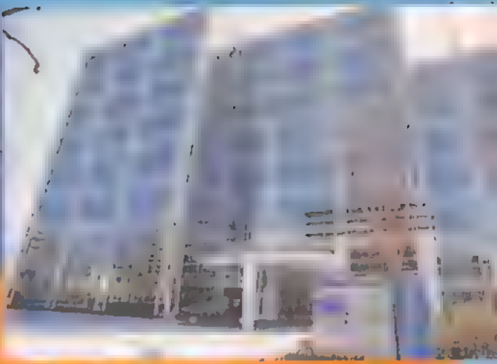
遊戲界行業的戰國時代

決鬥！

戲劇性變革中的遊戲界

80年代，任天堂以任天堂陣營，在這個行業裡唯我獨尊。80年代後半，各人為了打倒任天堂，也費盡精神研究16 BIT機體。於是在88年，世嘉推出了MEGA DRIVE，90年任天堂也推出了超級任天堂。僅是4個寒暑的今天，32 BIT機便率先出現。嚷着多媒體的今天，用家的興趣也轉移得很快！新力和松下等大規模家庭電器公司，也同樣參加這個成熟了的遊戲界，實在是空前的熱鬧。

VS



可算是居於遊戲界首位和次位的兩間公司。看他們的公司內部，雖然是同一行業，但是從其成長的幅度來看亦有些差別。從這一方面來看，也許會看到什麼差別。

任天堂株式會社 VS 世嘉企業

ROUND 1 企業規範和形像作大比拼!!

任天堂株式会社

任天堂於83年開始發售，並正式上市（簡單來說，是企業的業績受到承認，獲政府準以發售股票模式，匯聚更多的經營資金）。其後這間公司迅速成長。相信許多人也知道。而這部任天堂在發售的次年，即是84年8月，已銷售獲至651億日元款項；和現在相比，實在是個驚人的數字。

90年發售的超級任天堂，雖然在MEGA DRIVE的兩年後出現，但是憑任天堂以往的實職和穩定性，在國內很快更扭轉形勢。但是在海外市場就陷入苦戰，而且加上日元高企的影響，使很多日本企業受到打擊。任天堂也不例外，94年3月的財政年度結算，收溢只是一般，佔全國公司增長只得第七位，而每位從業員對公司的平均營利也明顯的提高。

'94年3月期決算	
[illegible]	100億6,500万円
[illegible]	4670億6,500万円
[illegible]	1150億5,000万円
[illegible]	943名

決算期	營業額（增長率）	經常收益（增長率）
90.3	2100億4200万円	552億4600万円
[illegible]	4509億7400万円(114.7%)	1403億9300万円(154.1%)
[illegible]	5075億円(12.5%)	1562億4700万円(11.3%)
[illegible]	5627億5000万円(10.9%)	1637億8600万円(4.8%)
[illegible]	4670億6500万円(-17.0%)	1150億5000万円(-30.0%)

世嘉企業

在家庭用的電子遊戲機方面，有點是跟着任天堂的後面來走的世嘉，但是卻很積極向街機的路線，其實，現在世嘉的營業額，佔了三分之二是銷售部門所得的。而且，實際插手家庭用的電視遊戲機，其實比任天常還要早。只是國內，沒有明顯的優勢。而在海外，MEGA DRIVE是非常善戰，CD-ROM也早已經發行了。

世嘉的強勢，某程度因為街機的部門確保了高收溢的比率，使風險分散，而且還有空餘來研究新的技術。這樣便形成它在經營上面的積極。和任天堂相比，世嘉還有經營玩具，通信用的和Kara oke，CATU等多方面的產品，各界也很清楚。所以在公司的業績來看，在這數年的增長十分明顯，也使公司的形像向上提升。

'94年3月期決算	
[illegible]	388億3,900万円
[illegible]	3540億3,200万円
[illegible]	425億3,200万円
[illegible]	3,527名

決算期	營業額（增長率）	經常收益（增長率）
90.4	786億3300万	110億3900万円
[illegible]	1065億8000万円(35.5%)	165億7000万円(50.1%)
[illegible]	2133億1700万円(100.1%)	334億8400万円(102.1%)
[illegible]	3469億3700万円(62.6%)	550億1800万円(64.3%)
[illegible]	3540億3200万円(2.4%)	425億3200万円(~22.3%)

從銷售數量等數字作比較，看來任天堂雖佔着優勢，但是在這數年來，世嘉的成長率確實是壓倒其它公司。證據是90年3月的結算時，任天堂有2100億日元，而世嘉只有786億日元，約是對方2.5倍。但是94年3月任天堂只有4670億日元，而世嘉約升至3540億日元，相距只縮跟至1.3倍的比率，成為急速追趕之勢。舉出明顯的例子，就是在海外市場，特別是美國的市場內，16 BIT機（超級NES、GENESIS）的銷售量也明顯地提高。日元高企，對兩間公司同樣地也有影響，但是世嘉的產品既然佔很高的銷量。理由是超音鼠等的軟件就很受美國人的熱愛，而再加上減價戰略來與任天堂抗行，亦見得十分有效。

那麼，在看看公司的形像吧。而95年3月畢業的大學四年生為對象，作了一次簡單的市場調查。發現遊戲界內，世嘉已佔着位（文科有56位，理科有22位）。較前年約升了15位以上。相對任天堂，在這次調查中，更沒有出現。世嘉在遊戲界裏，實在是個有成長的產業，而任天堂的經營方法較為地道和保守，所以就在這個調查內，不能達至較高的位吧。

作為遊戲界行業皇者的任天堂，它的牙城也兵臨城下了，不單只世嘉，也有新力等公司加入，今後的戰況更加激烈。相信遊戲界會成長至一個嶄新的境象。

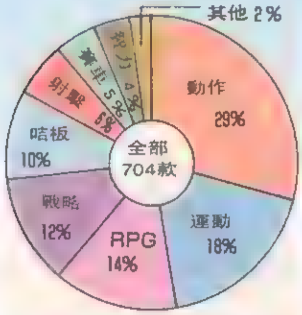
ROUND 2 硬件和軟件決勝負!!

任天堂株式会社

硬件和軟件方面，任天堂也取得壓倒性的優勢，到超級任天堂也照樣的承繼過來。軟件的路線也廣闊了，RPG方面有，勇者鬥惡龍，太空戰士等，動作方面有孖寶兄弟及街霸II暢銷遊戲。任天堂方面模擬出了許多熱門的遊戲，主要也因為軟件供應商夠充實。但是在最近，暢銷遊戲都成為系列化的中心，一時間使申展欠缺彈性，這方面有點教人不安。

和任天堂比較，超任的確是很快轟入成熟期。時至今天，雖然也有發表CD-ROM機的推出，但是現狀已程現凍結。雖然新一代遊戲機和其它公司急起以來，但是相信任天堂在市場上的支配力，信賴程度仍不會動搖的。

已發售的超任遊戲路線比率



[illegible]	
[illegible]	1182万台
[illegible]	2030万台

[illegible]	
[illegible]	1億280万本
[illegible]	9787万本

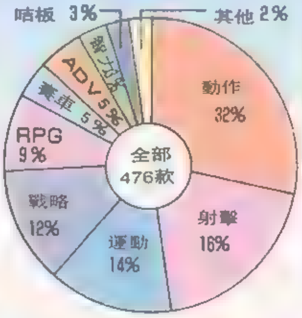
[illegible]

最初是以16-BIT MEGA DRIVE遊戲機面世，在國內的銷售量，在短短的兩年間差不多到了尾聲。海外方面如前述一樣是很好的狀態。發售遊戲的軟件也有很多路線，動作、射擊等東西也有，MEGA DRIVE的硬件裝置，與這些易於接受街機移植過來的產品有關。但是實際上賣出的軟件，除了街機的產品外，還有RPG的遊戲產品較多。

看準遊戲機迷的喜好而作生產的MEGA DRIVE，發售的軟件其實和超級任天堂也沒有大分別。

在市場上，未能正面威脅任天堂。但是91年發售了CD-ROM機之MEGA-CD，而且在十一月還預定推出世嘉SA TURN等，的確是正面向任天堂的硬件實踐了打擊他的策略。

已發售的MEGA DRIVE・MEGA-CD遊戲路線比率



MEGA DRIVE主[illegible]	
[illegible]	345万台
[illegible]	1910万台

[illegible]	
[illegible]	未発表
[illegible]	未発表

從現狀看來，超級任天堂和MEGA DRIVE（包括MEGA-CD）在國內市場內，大體也是勢軍力敵的狀態。但是世嘉本身的營業率提升，加上現時的遊戲機中心的市場很有佳績。而且將某街機迷的「夢幻賽車」等移植到MEGA DRIVE，又在十一月推出世嘉SATURN，內裏也有移植「夢幻戰士」、「飛車USA」。

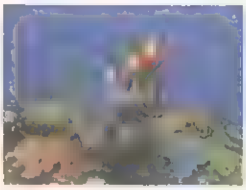
但是從這樣的速度來看，如果繼續只推出這類遊戲，相信很快便陷入苦戰。若果未能推出現時國內用家所喜愛的路線，例如RPG等的大作品，超級任天堂這16-BIT遊戲機，相信仍然維持一段很好的位置。

ROUND 3 新一代機種，試想像今後的發展!?

任天堂株式会社

十一月的展會上，初次會面的64-BIT遊戲機，預定會在95秋以後發售。而同時也有展出32-BIT的遊戲機，亦是在95年春發售的。64-BIT機也是使用記憶咭為裝置軟件的，這方面較其它公司採用CD-ROM路線不同。而容量方面也是一個問題，總言之就要密切留意它的新情報吧。

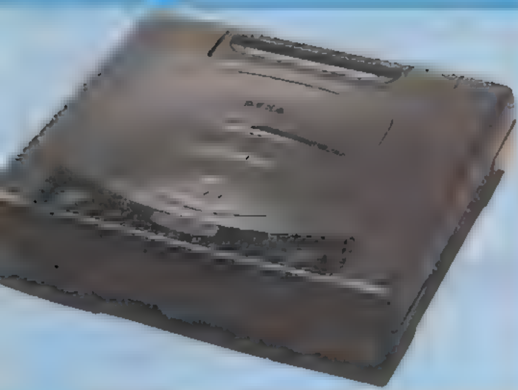
除此意外，95年二月亦會和SENTOKIGA合作開始他們的數碼轉播，除了開新台和天線外也有必要扣入相應的轉換器，但是在計劃內也有預期，有部份的遊戲是可以給用家免費遊玩的。



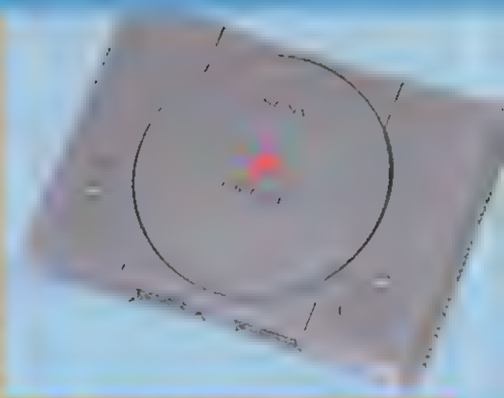
[illegible]

首先讓人關注的，就是預算在11月發售的32-BIT機之世嘉SATURN。預定還有五項遊戲同時發售，其中最引人注目的就是「夢幻戰士」。而且除了街機移植到世嘉SATURN以外，為了今後更流暢的發展，也會使用可互換兼容的底板ST-V。不只是世嘉，其它的公司也會以移植街機為中心，企圖使軟件的銷售量提高。

CATV、Kara oke，玩具等多方面經營之下，世嘉對街機的戰略依然是穩守不變的。



VS



終於也快將推出的兩個新機種。兩方面也各據性能，會推出怎樣的軟件呢，和傳統的機種又有何差別呢，也會在這裏徹底分析。這一場將會是震撼遊戲機界的科技決鬥！

世嘉SATURN　　PLAY STATION

ROUND 1 機體規格決勝負!!

世嘉SATURN

世嘉SATURN的最大特徵，就是安裝了兩個日立製的32-BIT RISC CPU SH2。主要中央處理器以外，還合共安裝了七個中央處理器，各自分擔工作，所以能夠進行高速的處理。而且在稜光等畫面顯示上也非常的優秀。畫面放大縮小和回轉點等流暢以外，還加上許多16-BIT機以上令人意想不到的功能。

主中央處理器	日立製32BIT RISC中央處理器（SH2）兩個
音源、處理器	68000，還可以對應PCM32CH。
記憶體	合計36Mb RAM
圖像	同時發色數量超過1670萬色以上
畫面捲動	最高5面（具有放大、縮小、旋轉功能）

PLAY STATION

另一方面，PLAY STATION的最大特徵，就是安裝了新力公司獨自計畫而製成的RISC晶片，還有他的畫像專用晶片。詳情該公司也沒有公報，但是用作處理多線條的電腦畫像時，可以已六十分一秒畫面轉換。和其它[illegible]的遊戲機有所不同[illegible]一台多媒體的機種，只是完完全全的一部遊戲機，所以這點也值得人關注。

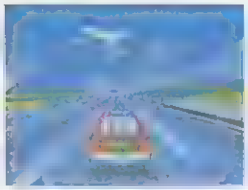
主中央處理器	32BIT RISC 中央處理器R3000A
音源、處理器	ADPCM 音源24CH，具有數碼混音系統
記憶體	快存記憶4K+1K
圖像	同時發色數量1677萬色以上，最高解像度720X480
畫面捲動	未公佈

總括新力的PLAY STATION，現在還未能看到它正式的全貌。所以現階段很難將兩個機種作比較。但是哪一部機能專心鑽研多邊線圖像等或影像處理的能力較好，如果在機件的軀格上也是確實很難作出比較的。餘下的問題就是他們怎樣的能力來令到遊戲變得更加生動。

ROUND 2 已發售的遊戲決勝負!!

世嘉SATURN

從遊戲機中心移植過來的「夢幻戰士」等使人眼前一亮。在遊戲路線方面，也意識到CD-ROM的發展，於年內會發售更多的數量。但是從現時來看，由軟件供應商提供的軟件，只有很少數，世嘉在這方面要多加努力了。



PLAY STATION

PLAY STATION和世嘉SATURN的現像完全不同。除了新力電腦娛樂生產自己的軟件外，還有其它和他一起的軟件供應商也使人關注。因為那些軟件供應商由製作街機至製作電腦的名廠商也在內，所以軟件的種類也相當豐富。

世嘉SATURN的強勢就是依賴自己公司來開發軟件，但是軟件部門又不快點推出遊戲，很快便會有青黃不接之現像，對用居的支持也會成為障外。另一方面新力的PLAY STATION擁有充足的軟件供應商。也是令新力公司容易加入這個行業的理由。但是也有些地方令人擔心的。就是它向來是一間音樂公司。對遊戲行業的知識也許會累積不足。還有對銷售和軟件供應商的策略等，都是該公司需要處理的問題。

ROUND 3 憑機械概念決勝負!!（生產商的主觀）

世嘉SATURN

世嘉SATURN招攬了許多軟件開發者的意見，故此某程度上，可以說是個非常花心思的機器。對遊戲熟識人，傾力製作的原故，不只緊緊地追上現實的趣味，在新遊戲的開發上所須的規格，也會容易達到。例如加上在製造商方面現時有相當的技術，還有新的技術進內，形成一個均衡，也較容易展開新的挑戰。由於它的先進技術是從敍漸進，所以至今已積聚很高的技巧。成集了時至現今遊戲的樂趣，加添新元素在內，相信是新一代遊戲的遊戲機規格。

[illegible]URN的魅力，就是[illegible]

PLAY STATION

電腦的技術進步已到達一個驚人的階段，起步時始於1984年，在隨後的十年誰也想不到有這樣的發展，而且現在就是PLAY STATION的開始。

將會繼續研究六十分之一秒推動電腦動畫的技術。務求要在普通的電視機上也能發揮最大的質素，而且這樣的機器要以低價格來出售。

最重要的還是軟件，因為要為了讓軟件的數據廣闊，就需要有一個容易創製作者加入的環境，而且硬件方面也要配合創作者，令他們能夠使用足夠性能的設備，可以造出理想的遊戲。

從這方面略述機器的規格，真想快些可以看到他們所發售的軟件呀。

軟件的發展方面，雙方面的公司的意見都是一致的，對軟件生產也很重視的。世嘉的優點是對遊戲機的知識是很有豐富的經驗，而新力公司在這十年來都是着重研究，所以也不能說他們是完全沒有經驗的。問題是會有怎樣的軟件出場，這樣就要看那一部硬件是容易讓製造者編製遊戲了。

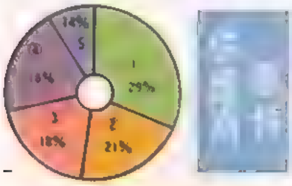
ROUND 4 按用家及同業期待情度決勝負!!

世嘉SATURN

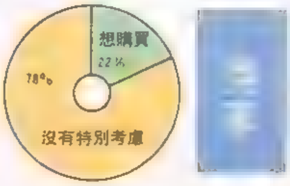
世嘉SATURN的主機將會在十一月推出，所以硬件和軟件的情報也比較多，也較容易收集了據體意見。硬件的性能當然不用至言，而對世嘉在街機的移植能力也相當高，所以有很多的生產商也期待這部機面世，亦會覺得需要有好的軟件來支持，使它能發揮極高的魅力。此外高質素的畫面也同時公開，所以玩家的期望也很高。

PLAY STATION

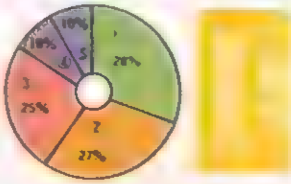
預算在年末發售的PLAY STATION，許多生產商也對它的硬件和將發售的軟件深深受吸引「山脊賽車」等軟件的發售。不過它的開發狀況仍未清楚的原故，所以只收集了形像上的意見。而且用家對它的期待也不及世嘉SATURN，也許在今後提供它更多的情報時，用家的興趣也會漸漸提高。新力和世嘉的公司最不同的地方，就是新力很有銷售路線，所以銷量方面也會給人看高一線。



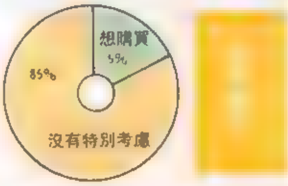
①硬件的規格
②世嘉這公司的魅力
③世嘉軟件的魅力
④從街機移植的容易程度
⑤其他



各個軟件製造商對世嘉SATURN吸引的地方，就在左邊的表上，達讀者對世嘉SATURN的購買人數，也劃出一個比率。（調查於7月進行）

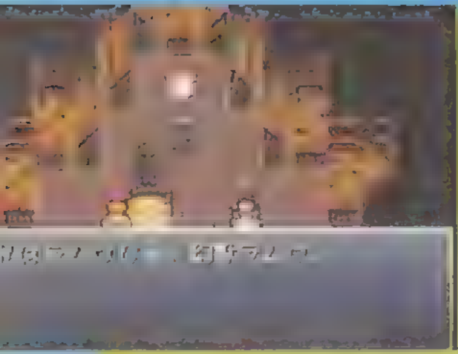


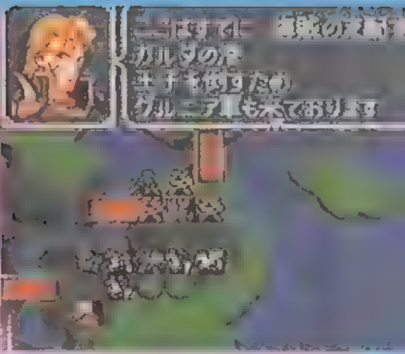
①硬件的規格
②其他
③新力公司的魅力
④對已發售的遊戲魅力
⑤為軟件供應商的考慮



各個軟件造商對PLAY STATION吸引的地方，就在左邊的表上，達讀者對PLAY STATIOHN的購買意識，也劃出一個比率。（調查於7月進行）

那一個機種，都是傳統的機種有更優秀的規格，無論是用家或軟件供應商，對這些新機種都有很大的期望。但是機種最好，也不能保證遊戲是有趣的。所以要在實際上遊玩的時候，才能真正看到這些機種的價值。在那時才會知道那部機的期待性較大。真正的戰鬥就在這一刻才正式開始。





RPG VS 戰略遊戲

至勇者鬥惡龍受歡迎以來，一直也高於最暢銷的位置，就是RPG。相對之下追求戰鬥的迫真感就是戰略遊戲，驟眼看這兩類遊戲的路線是沒有關係的進化，但是到了這個階段也開始讓人看到兩者接近的地方。

ROUND 1 戰略性？還是故事性？

RPG

只要是受歡迎的路線，種類就會十分豐富。就像RPG的始祖「巫術」一樣，增加了自由度和讓玩者自己創造人物的樂趣。也像最近的太空戰士VI集一樣，而故事和人物的演出為重點，這類的RPG成為了主流。

太空戰士系列，重視的劇情及演出，走出獨自的路線。

因應對白和事件，人物和劇目的發展過程，也會有所不同，這個就是RPG的最大特徵。

但是另一方面，就像FEDA在戰鬥場面內加入了戰略遊戲般的樣子。這樣的RPG也有許多個。這種新的變種放棄了原本光是用指令式的戰鬥，縱是以RPG為故事主流，但是也會增加了劇情的自由度，也許會是RPG的原意吧。其中「靈魂與劍」及「WIZAP！」也是過中的表表者。

「WIZAP！」，祇有主角的日常生活，遊戲的最大目的就自己發掘吧！

RPG和戰略遊戲接近的一個例子，「FEDA」。遊戲本身是RPG的

[illegible]

戰略遊戲（SLG），本來是為了模彷戰爭、經營生意或政治以來的東西，將現實不可能出現的事，來當遊戲一樣來玩。這樣的遊戲，一般也不會放入夢幻式的原素。當初的RPG許多也是童話色彩的，但是戰略遊戲就是歷史。這樣的形像深入玩家，例如私人電腦的「怪物主人」和任天堂的「半熟英雄」等。這樣的戰略遊戲也加入了童話式的設定，所以故有的形像其實也有轉變。夢幻式的世界觀自然會比較廣闊，在戰略遊戲裏也可以增加前所未有的喜劇和可以追求人物的演出。這個一般是RPG的手法，但是戰略遊戲也在不知不覺中取入了RPG的原素容合了一起。最能代表這類進化了的戰略遊戲，就是「火炎之紋章」。

RPG和戰略遊戲的混合體，也是現時最受歡迎的系列之一

4類型戰略遊戲

①大戰略型

原自咭板戰棋，在「蜂巢型地圖」上，重現團體戰鬥的遊戲

②[illegible]

引入政治、經濟的要素，擴張勢力，也稱爲內政型，亦有應用於經營生意的模擬遊戲

③育成型

稱爲盒子世界的「模擬城市」，還有教育人類「畢業」的類型。

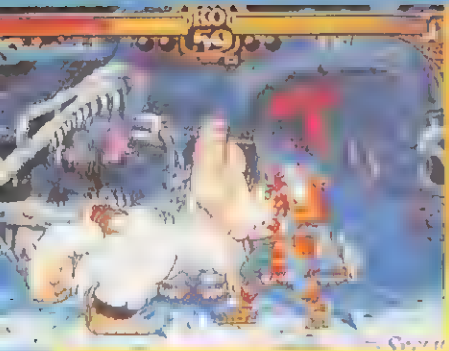
④ 其他

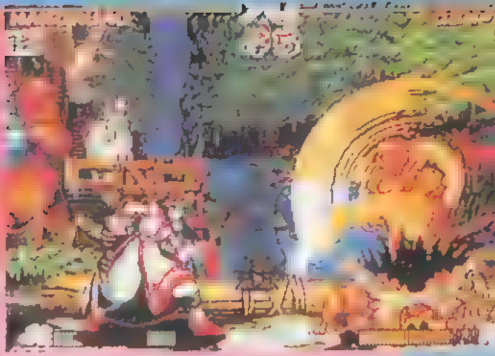
包括③在內，也有些和RPG是性質相似的類型，例如模擬飛行等

近期左右遊戲機行業的主流，相信就是「故事形式」吧！主要的RPG進化，戰略遊戲的進化，也是循着這個路線發展。各自引入了對方的長處，令雙方的陣容越來越精彩。這樣子進化下去，也許兩方也會極其接近。也許，RPG和戰略遊戲對抗的構圖，也會快將崩潰了。

不過這樣一來，各自的路線也失去了本來的風格。和「巫術」的時代比較，太空戰士系列已經不能說是單純的RPG，「傳說的奧加之戰」也很難誰是戰略遊戲，也許將RPG和戰略遊戲劃分成兩個路線，也是沒有意思了。

而今後所注目的，就是故事形式的部份發展，各自有何進化，這才是個問題。RPG方面，「WIZAP！」和「靈魂與劍」就是這類，而戰略遊戲方面，就如「SD高達GX」，從以前已追求的動作戰略遊戲，這樣的模式也差不多穩住陣腳。也許，RPG和戰略遊戲，兩者的真正決鬥，也許在這裏才開始吧！





格鬥遊戲方面，將歡迎度兩分天下的「街霸Ⅱ」和「餓狼傳說」。這兩個遊戲受歡迎的秘密也不同，而今後的格鬥遊戲會有何發展呢？這樣的話題，真是值得思想。

CAPCOM格鬥動作 VS SNK格鬥動作

ROUND 1 擊倒對手的快感，和取勝的爽快感不同

CAPCOM格鬥動作

「街霸Ⅱ」的魅力，就是打倒對手一刻的爽快感。而將其魅力進一步發揮出來的，就是抵消招式這類的連環技巧。破壞力強，擊中對手時更有爽快感，這個實在是玩者所追求的目標。

抵消招式在性質上，很要求高度的操作技巧。由於使用上需要複雜的操作組合，變得有若智力遊戲的模式。故此在成功的時候，會得到最大的爽快感呢！

「街霸Ⅱ」的進化，就是循着控制器多姿多彩的變化演出而行。其結果就出現了最新推出的「惡魔戰士」。這個遊戲將重點放置在連續招式上，將「街霸Ⅱ」的魅力強化，令前所未有的演出和人物的魅力發揮出來。而且怪物的出招，也相當吸引。

CAPCOM的格鬥遊戲今後又有何變化呢？

SNK格鬥動作

「街霸Ⅱ」熱潮之下，誕生了SNK的格鬥動作遊戲「餓狼傳說」，第一集以一般的歡迎度而告終，但是在第2集以後便穩定了地位。受歡迎的秘密，就是「演出」。

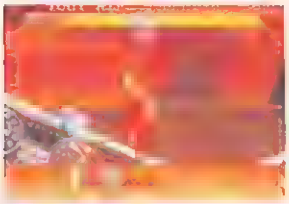
「餓狼傳說」所着眼的，不是「街霸Ⅱ」打倒對手時的爽快感，而是如何打倒對手的演出部份。重招導至大傷害，加上豪華的演出，令玩者用重招打倒敵人的過程，陶醉在這種爽快感。當然，操作絕對不會是簡單的，但是重點到底是在演出方面。描繪人物的演出，就是遊戲的目的。續集「2」，還有最新作「SPECIAL」，還增加了強力招式「超必殺技」的美感演出。

演出派的格鬥動作遊戲，也走上自己獨有的路途上。

・餓狼傳說

系列裏一脈相承的動作，還加入了連續技的要素，造出這個最新作品

・街頭霸王Ⅱ



令格鬥動作遊戲抬頭的名作，當時還未有連續技、秘技的元素

・街頭霸王ⅡX

強化了連續技，改良至成功時有將分的街霸　最新作

・餓狼傳說SPECIAL

「餓狼傳說」，目標是人物的個性和演出，很值得注目的遊戲，

・侍魂

徹底的演出，劍技格鬥動作遊戲，評價很高，也有續集了

提到現在受歡迎的格鬥遊戲，就有街霸Ⅱ系列等的CAPCOM派，還有餓狼傳說系列等SNK派兩個。兩者都並非單求續集，而是加入了許多的改革，這個也是這兩個系列歷久不衰的原因。

「街霸Ⅱ」的3年進化中，受歡迎的秘密，就是連續招式的存在吧！新人物出現，必殺技的改良等，更增設了新的連續招式，對需求更強力而又爽快的玩者來說，這個方向應該不會轉變了。

代表作「餓狼傳說」的SNK，努力研究格鬥動作的演出，因而備受歡迎。證據在「2」集引入了超必殺技，「SPECIAL」裏人物增加至16人可見，更加增強了故事性。

不過，「街霸Ⅱ」和「餓狼傳說」面世也有3年之多，互相刺激，各取長處的進化下，現在已差不多到達極限的狀態，今後又會怎麼樣呢？

答案也許就是世嘉的「夢幻戰士」吧。從「格鬥技」的觀點看格鬥技。提倡格鬥格式的操作法和演出，這樣的遊戲新手法，也很值得注意。

GAME WAR OF THE NEXT AGE

新一代戰線，異軍突起！

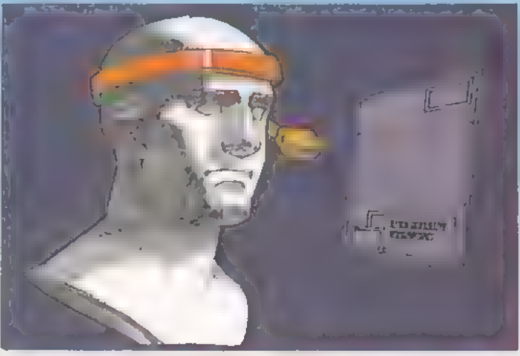
94年11月，新一代電子遊戲戰爭終於展開序幕。世嘉SATURN，PLAYSTATION，PC-FX的策略如何!?任天堂的秘密武器「32Bit機（暫稱）」的真正身份又如何呢!?有關新一代遊戲機的秘密、傳說，在這裏也全面披露！

任天堂

32Bit機

最重要的就是私家眼睛!!

早已知道它會發行，但是其實際形狀仍未完全清楚的任天堂32BIT機（暫稱）。按現時已明白的情報作一處理，就是不使用電視畫面（螢光幕）、使用32BIT的中央處理器、價格在20000日圓以下等等。從這些情報之中，只有不使用電視畫面這一部份，令人對這機器的實際形狀更加不明瞭。雖然也有曾考慮使用頭蓋式螢光幕，但是任天堂已正式發表是不使用這東西的。



↑使在空中看到紅色的畫面，除了文字顯示外也可以看到簡單的圖像，令報告新聞的人不用看下方也能報導新聞的日子相信也不遠了

從現時所有的情報之中，唯一能夠令人滿足地注意這機種的就是「私人眼睛」。這個私人眼睛令人想到它是浮在用家數厘米前的空間的一種機器。畫面是單一種紅色的影像在黑色的背景中顯現過來，呎碼大概是十二吋左右。換言之，私人眼睛是個做出十二吋紅色遊戲畫面的機器。

有關私人眼睛的方面，讓我們再說明多一些吧。本來這機器是用在飛機整理大批資料上使用的。資料在眼前排列的時後，可以有更多空間來整理其他物件，令準備飛行前變得更加流暢，說在海灣戰爭中也有使用這種機器。將實用的機器型式改變，用作娛樂機器，在以往也有相當好的例子。

↑安裝之後不會擋用者的眼界。可以看到四週的背景，同時也看到私人眼睛的畫面。

任天堂32Bit機有何功能？

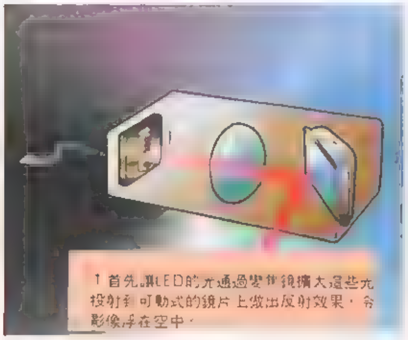
使用私人眼睛就能夠做出遊戲畫面，但是到底是個怎樣的創意呢？在空中做出畫面的工能，大概由三種素材組成。直線上並排的衆多的LED、放大鏡頭、可動式鏡片，就是這三種。那麼是怎樣令影像浮起來的呢……

↑直線上的排列的LED是這樣的排列的

↑它的存在是爲了將LED的光擴張

↑接受光而作出反射，做成畫像

私人眼睛內部安裝有LED、變焦鏡和鏡片。讓LED發出的光由變焦鏡片放大，當鏡片受光的時後便會做出形態。用家就是看到鏡片反射過來的LED光線。換言之光線經過鏡片的反射就成爲影像。而且，鏡是可以像頸部左右搖動的感覺來活動的。從多方面接收LED的光線更能做出殘像校果等複習的圖像。

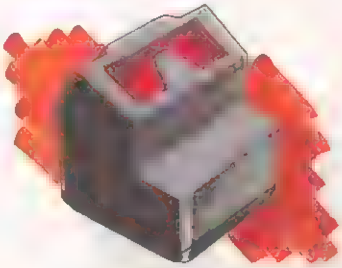


↑首先讓LED的光通過變焦鏡擴大這些光投射到可動式的鏡片上做出反射效果，令影像浮在空中。

簡單說明一下，私人眼睛就是由以上的組合構成。任天堂的32BIT機（暫稱）很令人相信是使用這種功能，但是這機體的本身在應用上也許有點差異。「機械的本體令玩家不會感到像連在身體的模樣，只是像偷看的模子」（事情通）。

看到的畫面便不是浮在空中，而是在類似盒子裏遊玩的系統。而且軟件一般也是立體影像用到在這個機器上的……。提到是立體遊戲，市面上也有很多種，但是實際上沒有一個是讓人真正看到立體的。理由是電視機畫面本身是個平面。但是使用私人眼睛的功能，也許會令人產生幻像讓人感到是立體的影像（事情通）。

能多遊玩立體影像的遊戲相信日子也近了。



↑32BIT機（暫稱），在遊戲進行時，應該是看在相裏的樣了，但是控制方法仍是不明。

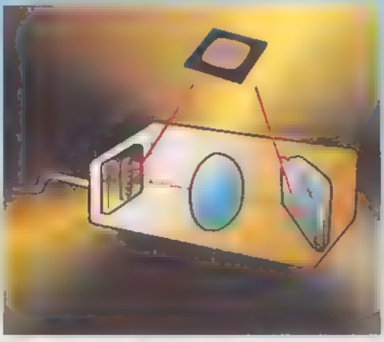
32BIT的中央處理器實用到何處？

新機種32BIT機（暫稱），任天堂已正式公佈是個事實，但是這個機器會使用那公司的32BIT中央處理器則仍未清楚。私人眼睛和傳統的遊戲機性質上有所差異，固此使用那處的中央處理器，就更令人關注。

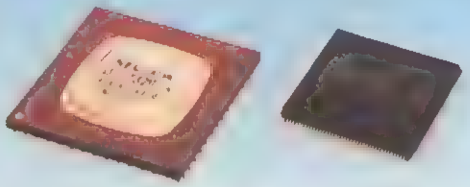
爲了投射出目標的影像，LED和鏡片的動作便就成爲重要的關鍵。LED不只是一個，而是在直線上有許多支，要那一支發光，讓鏡片做出那種角度令光線反射產生影像也是設計上所考慮的要素。若光和反射點不能吻合，就不能做出目標的影像。換言之，要讓影像投射出來，雖要很複習的條件，最適合處理這種工作的當然就是電腦吧。

32BIT的中央處理器，單是處理LED的發光模式和鏡片的動作。但是用在遊戲機上不難預測該影像是已活動的，這樣說來，就算讓畫像輕微活動，也要讓LED的發光模型和鏡的動作有所變化了。加上玩者需要直接或是間接地活動。安着玩者的控制，畫面也應該有許多的變化。

要滿足以上的複習條件，也許使用NEC製的V810中央處理器。而這個V810在新一代遊戲機的PC-FX也同樣有使用。



↑要同時控制LED和鏡的控制，這樣的處理非常複雜。因此使用處理複雜數據的32BIT中央處理器，自然是理所當然的事。



↑32BIT機（暫稱）相信會是使用NEC製V810中央處理器 這樣便能靈活地控制LED和鏡的動作

軟件供應公司有何動向？

32BIT機（暫稱），是不使用電視螢光幕的，和傳統用的電子遊戲機自然不同。而且，是使私人眼睛的功能固此在軟件開發方面相信也和向來的型式完全不同。相對這種機器，軟件公司又會有怎樣的想發呢？又會又有軟件供應商加入嗎？

「這部機器也不清楚是否肯定可以銷售的。在軟件開發方面，某程度上風險是太大了」（某軟件公司）。

軟件開發上，需要很長的時間和龐大的費用。這部新機器和向來的機種完全不同，固此開發上便有更大的困難。如果沒有軟件供應商參加，32BIT機（暫稱）就變成一部不能遊玩的機器……。

「任天堂也應該早已開發這機種的軟件吧，所以這機種一定會投入市場的。而且也有許多軟件公司是勇於嘗試的」（事情通）。

按軟件公司的本質，對32BIT機（暫稱）的感受相信也各有不同。但是這種新機種，會出現怎樣的軟件的確是值各位期待。現在等待的，就是看看那一軟件供應商會加入吧。

↑軟件供應公司也令人關注，但是任天堂會出怎樣的軟件就更加令人期待。

遊戲機中心也能玩到

新的機種自然有其吸引的地方。特別是這個32BIT機（暫稱），估計是能夠產生立體影像的，將以往電子遊戲機的不可能，變得可能。單是這樣就值得各位等下啦。但是如前 一般，軟件的開發上的確有很大的風險，這樣說來，只有大型的軟件公司才能參加？也有這樣的擔心吧……

「爲了減輕軟件開發上的風險，任天堂32BIT機（暫稱）看來也有打算讓這機種安裝在遊戲中心」（事情通）。

只要發展一個軟件，就能同時展開業務用和家庭用兩方面的市場。若果這種經營方法成爲現實的話，不只是家庭用，連業務也相信可以獲得利潤。

但是要用一個軟件開設兩個市場，在業務用反而會有令人不安之處。遊戲機本身的工能，只有玩者能夠看見遊戲畫面，危險事不能吸引其他玩者。若果能夠消解這一方面的問題，相信會有更多的軟件公司加入這個行業。特別是業務用和家庭用兩方面也有發展遊戲的公司就更加有可能投身這個行業了。

↑32BIT機 暫稱 在遊戲機中心的安裝，也有其可能性

SEGA SATURN

世嘉SATURN發售後，
未來的情況大體會這樣！

為了成爲主流，更進一步的大戰略！

終於世嘉SATURN的發行日近了。現在決定發行日期是11月，但是能夠享受世嘉SATURN的遊戲，日子相信也不遠了。不過，在我們買世嘉SATURN之後遊戲生活又有怎樣的變化呢。

利用多線條影像和眞實影像進行的遊戲，會在這個機種上出現，這方面大家應該知道了。此外除了遊戲還可以使用許多多媒體的軟件，令這個世嘉SATURN更有競爭力，也許世嘉SATURN眞的會令玩者進入另一個遊戲的世界，令遊戲進入一個新紀元吧！？

在新一代電子遊戲機的爭霸戰中，世嘉會怎樣令世嘉SATURN成爲主流機器呢？世嘉SATURN又會是一座怎樣的機器呢？在解答這些疑問前，先從不同的角度去看看世嘉SATURN想像一下這機件的實際狀況吧。

合作展開，令販賣範圍更廣

本雜誌也曾多次介紹，也許也有很多人知道了就是世嘉與日立家庭電器進行聯線銷售，也和龐大的唱片製造商東芝EMI進行聯線銷售的系統。「聯線銷售的目的是令銷售網絡增大，因爲音樂CD和電視遊戲的用家年齡基本上是一樣的，所以市場也不難在同一網絡下有而有增長」（世嘉發言人）。

隨着這個聯線銷售，世嘉SATURN會在玩具家庭電器店裏同樣有所發售，就連唱片（CD）的銷售路線也會流通起來。換言之，全國所有電器店和唱片店也會有世嘉SATURN的硬件和軟件出售。

利用家庭電器爲銷售路線的3DO，和利用唱片爲銷售路線的PLAYSTATION等。就是世嘉SATURN的強敵，現在世嘉公司也有作出完善的準備了。

←玩具店　電器店和唱片店也會發售的話，因應各店的條件銷售價格和購買後服務也會有所不同吧……！？

連電器用品、唱片店也有世嘉SATURN！

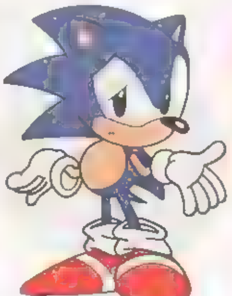
新的形像人物不再是超音鼠！

MEGADRIVE（世嘉的）型像人物，就是那隻超音鼠。但是這隻超音鼠卻沒有在世嘉SATURN的軟件線上出場。也許，超音鼠不是世嘉的型像人物吧？

「超音鼠在現行的機種（MEGADRIVE、GAMEGEAR等）的確是個型像人物，但是在今後的遊戲上也許會有人希望它再度出場。不過以世嘉SATURN的個體來說，新人物，特別是時鐘大冒險的多加拉・度・比柏路徹III世會更受人歡迎」（世嘉發言人）。

多加拉・度・比柏路徹III世若果歡迎度高過超音鼠的話，那麼超音鼠的出場也許會這樣減少吧。

↑「時鐘大冒險」的時鐘騎士就是這位多加拉・度・比柏路徹III世。



超音鼠

除了專用遊戲軟件，也有播放功能的CD媒體？

以CD-ROM型式開動軟件的機種，許多情況都能播放不同種類的CD媒體。世嘉SATURN相信也能對應很多不同的CD媒體，但是實際上除了專用軟件以外，又能使用這一些CD媒體呢？

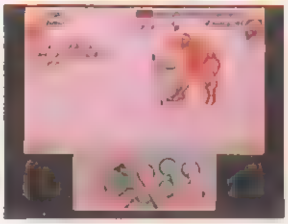
「音樂CD、CD-G當然可以播放。預算中，只要加上專用的轉換器，連影像CD也能播放」（世嘉發言人）。

音樂CD、CD-G在MEGACD時已能播放，所以這方面當然沒有問題。而世嘉SATURN能夠對應色彩豐富的影像，所以只要連接用的轉換器，有了轉換器就轉播所有的東西了。

CD-G

↑在普通的音樂CD上加上動畫資料又許多這樣的卡啦OK軟件

影像CD



↑使用CD作影像記錄。在將來會類似影帶和LD的存在吧。

CD-ROM軟件的價格和MEGA-CD相約！

現在世嘉SATURN的遊戲題目已發表了許多個，但是那一個的價格也是未定的，就連預售價格也未讓各人清楚。單是買一座機件可不是問題，但是軟件是購入大量的，所以當然是廉宜的是最好……。

「預算將會和MEGACD是同價的」（世嘉發言人）。

那麼一個遊戲約7800至8000日圓了，這樣看來實際的價格是略平一點，因為價格若太高就變得很難發售，但是若有咭片形軟件推出，[illegible]方面也會是高價的。

↑MEGA-CD的軟件[illegible]約為8800日圓。那麼世嘉S[illegible]的軟件呢

[illegible] 看來祇是傳聞

曾聽聞有這樣的傳說，世嘉SATURN是會推出私人電腦一般的百科辭典的軟件。所以就到世嘉有關的人物查問這事

「這事尚未決定（世嘉發言人）

答案就是這樣。這樣看來，世嘉SATURN相信也有這樣的潛質，所以除

←↑百科字典收藏在CD的話，安置的地方便不用頭痛了。出版的軟件供應也會因此而應運而生吧

其他令人關注的情報種種

世嘉SATURN的目標是10至30歲

會有這樣的傳言流播出來。若果是真的，這樣也相當方便呢。

不只世嘉SATURN，新一代的電子遊戲機，對用家的年齡不是也有對高年齡的人打主意嗎？

從現在的軟件銷售量來看，小學低年級的兒童可玩的軟件數量的確較少，就算有想玩的軟件，也負不起買硬件。在這方面，世嘉SATURN又會已那一個年紀的階層為其銷售對像呢。

「中心是10至30歲，不問男女，希望能令廣泛的階層享受到這種機器帶來的遊戲」（世嘉發言人）。

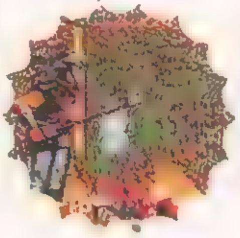
這樣！不是和本刊的讀者階層完全相同嗎！真

日本、美國、歐洲的軟件兼容性又如何呢？

是偶然的事實，可喜可賀。

現行的遊戲機中，每個硬件都是基於道德標準制定的，所以遊戲軟件的性表現和暴力表現，也是受到某程度的管制。這是大家已知道的。而世嘉SATURN也會是基於這些道德標準，而開發它的軟件嗎？

「世嘉SATURN獨自也有許多級數的標準，不管在公司內開發，或是軟件供應商，各自都會在開發軟件時，考慮對玩者的心意影響」（世嘉發言人）。


↑基本上道德標準和MEGADRIVE是相同的吧，或是、

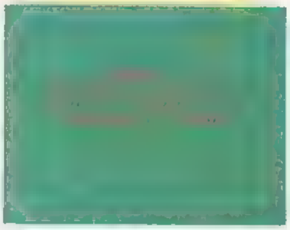
軟件上的性表現、暴力表現可以到哪個階段呢？

家庭用的電子遊戲機還是思想健全的比較好呢。

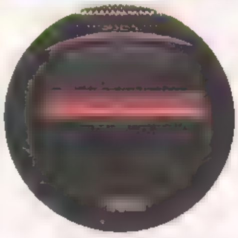
日本在推出MEGADRIVE之後，美國也有推出GENESIS（美國版MEGADRIVE）在早些時候，日本沒有發售GENESIS的軟件在MEGADRIVE上也能使用，但是受到某些事件的影響，MEGADRIVE和GENESIS的軟件，失掉了其兼用性。

世嘉SATURN的方面，在開始的時候就分有日本製軟件，和美國製軟件。所以也許是沒有兼用性的。對部份海外的遊戲機迷來說，這實在是個壞消息。在軟件兼用方面，我們嘗試接觸世嘉的有關的人。

軟件的保護


↑海外版MEGADRIVE用的軟件在日本MEGADRIVE上遊玩的時候會看到警告畫面的

硬件的保護


↑同樣是MEGADRIVE的遊戲機插口，但是形狀方面

↑GENESIS的插口和MEGADRIVE原有的形狀不同所以軟件是不能插入的

PLAYSTATION

依然充滿神秘，滿載期待
的機械，迫近眉睫了

PLAYSTATION[illegible]
販賣線將會如何

「未有決定」（世嘉發言人）。

他們的回覆就是這樣。現在世嘉SATURN也未有預定在國外發售，所以這樣的答覆也很自然，因爲這個問題看來是題問得太早了。

PLAYSTATION的軟件，在很早以前便有傳說在CD店發售。這方面嘗試一下接觸新力電腦娛樂（下略稱SCE），看看這方面是否屬實。這個傳說若是眞的話，當然令玩家高興不已……。

↑利用音樂有關的公司新力，在唱片店銷售軟件將不成問題

CD店裏就按其定期發售？

普通店舖就有節扣出售？

↑一圖通店舖內會有折扣購買軟件，令價格因此有所分歧。

也許會意想不到的好呢

↑鍵鈕每個看來也獨立的，但是斜方向的鍵，在按下時看來是很流暢的。

PLAYSTATION的控制器，就如相片所視一般，形狀比較特別，但是控制方面也許會相當不錯的。

「拿在手的時候，相信會更符合用者的手位，所以在使用上也許更輕易」（某銷售商負責人）。

Oh，看來所得的評價也相當好呢。

合同會議展開「山脊賽車」的示範展出是眞的嗎？

SCE和它的軟件供應商一起展開宣傳會議，在當場展出了「三隻賽車」的宣傳畫面，這樣的傳說，在編輯部傳得非常熱烈，看眞相又如何呢。「會議中的確是有提及過宣傳重點和有什麼的推銷策略。但是這個遊戲……是個傳說Oh」（SCE發言人）。

很想快些玩啊～

↑唉—眞想快點遊玩「山脊賽車」呢這個畫面是街機版的。

軟件的價錢大概會是多少呢

Oh、他們是有意隱瞞嗎。

軟件的價格設定，是用家向來最所關注的。在先前我們也報導過，SCE發售的軟件，約5000日圓至7000日圓之間，但是軟件供應商所發行的軟件又如何呢？

「軟件的價格設定，各公司也會盡量控制其售價，所以CD-ROM軟件的成本也同樣降低，所以其他的供應商相信也會以相當合理的價錢推出吧」（SCE發言人）。

「價格是多少雖然未能清楚說出，但是相信已是儘量便宜的了」（某製造商發言人）

AhAh，這個實在是令人高興的回答呢。售可

結論

約莫 5000円～7000円

正式用作音樂編製的產品也有？

能是平些就好了。

在一次的訪問中，SCE的丸山茂雄副社長對我們說，「CD-ROM這種硬件的特性，若能發揮最大的功能時，也可以用作爲正式作曲的機器」。但是這個發展音樂的路線，在他們的生產計劃中也有推進嗎？

「在計劃的主體中這樣的事還沒有具體行動。但是PLAYSTATION的硬件性能及其將來性方向性，在考慮這些地方後推出這樣的軟件，也只是時間上的問題吧」（SCE發言人）。

Ah，這樣的確是很積極的回答呢。對音樂市場特別強勁的SCE在這方面也教人佈以很大的期望。

家裏也能輕鬆的作曲了

新力電腦娛樂已決定新軟件的製造數量？

SCE方面決定了軟件製造商所生產軟件的數量，這樣的傳聞到處聽得到。「這個實在是討厭的傳說呢，製造數量是交由各生產商談談後自動決定的，本公司根本沒有作出任何限制。遊戲在製造上和以往使用ROM精片的軟件不同，因爲是要配合CD-ROM的需要而製造的，所以製造數量根本沒有必要做出強制的限制」（SCE發言人）能夠利用CD-ROM的低價製作，在銷售的系統上，軟件過多的事相信也會減少的。

小室哲哉眞的替PLAY STATION制作軟件？

PLAYSTATION所針對的用家年齡，大概會是那一個年齡階層的人？

「約是12歲至22歲的人吧」（SCE發言人）。

唔——，的確能夠關注到很大的階層呢。那麼，不祗在製作方面連銷售者方面的意見也聽聽吧。

「若果和世嘉SATURN等的機器相比之下，購買者的平均年齡，也算是略高的了，硬件和軟件相信會是更令人接受的型像吧」（某銷售店主）。

果然是這樣連銷售的人也對他們的策略佈以很大的評價。

目標是12歲到22歲的階層

[illegible]

本來是TMN的小室哲哉，正在製作PLAYSTATION用的軟件，這樣的怪情報散播整個行業，有關這件事，我們決心找尋眞相。

「當然是眞的啊」（SCE發言人）

什麼!!這個傳說竟然是眞的呢。到底是在製作怎麼樣的軟件呢？

「他是個音樂家，所以發展的軟件自然也是活用他的才能」（SCE發言人）。

Oh、這的確是很教人期待的作品呢。

正在制作中

↑本來是TMN的小室哲哉到底會做出怎樣的遊戲呢。

製作了公司的形像人物嗎？

任天堂有孖寶兄弟，世嘉有超音鼠這類有形的型像人物，那麼PLAYSTATION的型像人物了！並不是刻意製作出來的。又是這個有個性的人物在數個遊戲上也有使用，所以這個人物也不知不覺有名起來，在大家的心目中留有一定的型像，所以就自然變型像人物（SCE發言人）。

到底那一個會是型像人物，相信要問大家的意見了。

軟件的內容，有道德規制？

色情和暴力有關的限制，在生產上有自我監管嗎？

「基本上淫猥的表現或過份的暴力表現，都會盡量棄用的。但是，在故事有必要的程度上，也會有小量的展出，這方面就要和生產商談談後才能決定」（SCE發言人）。

按情況而有所出現，相信就是這樣吧。

←色情有關或是狂出血的遊戲內容會因應其場合而獲得通過吧。

擴展功能又如何呢

↑新力推出的MINIDISK到底是否可以連接在主機上呢？

PLAYSTATION的本體上有好幾個擴張插口，這些是用到什麼地方的呢？

「對不起，在現階段仍未具體告訴大家，會有怎樣的擴張功能」（SCE發言人）。

唯有期待日後的報導

也能使用遊戲軟件以外的CD媒體？

遊戲用的CD-ROM軟件以外，PLAYSTATION又可以播怎樣的CD媒體呢。例如音樂CD和CD-G，是不能使用的嗎？

「音樂用的CD，8吋和12吋的也可以播放，但是其他以外的就不能對應了」（SCE發言人）。

待擴張功能發達之後，相信就能全部使用吧。

可用許多呢

←音樂CD 8吋和12吋也能夠完整的播放

PROJECT REALITY

仍然是不詳其真正形態，
想想任天堂的新硬件吧

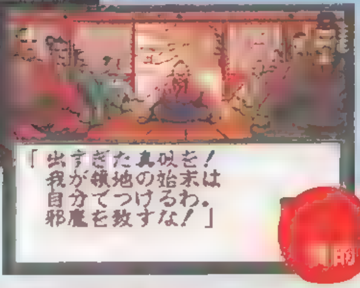
最惹人關注的軟件價格又如何呢？

傳說在來年會發售的PROJECTREALITY（計劃名稱），實際上會是何時發售，也要等待正式的發表。但是硬件推出的話，軟件也會同時推出，而最令人關注的就是其價格。PROJECTREALITY不是使用CD-ROM，而是沿用卡片式記憶軟件的。卡片式軟件，隨着容量增加，價格也會因其比例而提高。大容量，可以生產出有趣的遊戲，但是價錢方面便很令人困惱，那麼問一問任天堂有何話說。

「預算價格和超級任天堂的軟件不會有很大的差別」（任天堂發言人）。

立刻讓人有一點安心的感覺。超級任天堂的軟件，價格也有某程度的推低，大概是8000日圓至9000日圓一盒，可以考慮這是這機種的標準價格吧。

・TAITO
太空侵略者～原裝遊戲
定價4 980日圓
←這個是特別便宜的，如果全部是這個價錢就好了



→相對之下這個軟件的價錢很高最好這個就是最高的價格管制吧。

信長之野望　霸王傳
定價11 800日圓

孖寶兄弟這些人物會出場嗎？

時至今天，任天堂的型像人物，都是孖寶兄弟。但是ULTRA 64（PROJECTREALITY在美國的正名稱）的型像人物是金剛呢。「日本方面還沒有決定讓誰任型像人物」（任天堂發言人），那麼會是孖寶兄弟，還是金剛呢？或是有新人物誕生呢？

←同樣是遊戲超級巨星孖寶兄弟，受到全世界的愛護，在新一代的遊戲機中令人關注它的動向

↑ULTRA 64的形像人物就是這個金剛。

祗是「第二供應商」發展軟件？

和硬件生產公司有了契約，付款然後開發軟件的公司，誰人也知道這稱為軟件供應商，任天堂方面，和許多生產商也有契約，但是在PROJECTREALITY則沒有所謂軟件供應商，而是稱第二生產商的製造商（資料來自某大生產商），讓這些所謂第二生產商來生產軟件。這是真的嗎？

「開發軟件的製造商，沒有任何限制。所謂第二生產商，也沒有明確的定義Oh」（任天堂發言人）。

怎麼，看來只是普通的傳言吧。總之PROJECTREALITY，不同的生產商加入，製作有趣的遊戲，對用家也是件好事呢。

軟件的道德問題到底會如何呢？

←暗殘殘酷的鏡頭受到限制嗎？

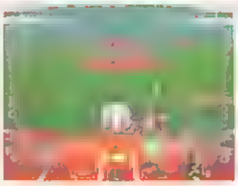
←女性遊戲也最好是某程度的色情便算了。

家庭用的遊戲，用家佔大半也是未成年的。過份暴力的鏡頭、或是描寫有關性的題材，也自然要有所限制，PROJECTREALITY方面的軟件，當然也有考慮到這方面的需要，而作出自我管……。

「還沒有對生產商有任何的協議」（任天堂發言人）。

果然在硬件重新推出時，本來是法則不准的東西，仍是照舊的。相信你也會明白吧。

日本國內採用的正式名稱也是「ULTRA 64」!?



・「SEPER ULTRA BASEBALL」會是怎樣呢

・名稱入出擴張的話，它的題目名會是？

在美國，PROJECTREALITY的正式名稱為ULTRA 64，有廣大的領土的美國，連遊戲機的名字也很相襯呢，但是在日本又會是怎樣的名稱呢。

「正在考慮中」（任天堂發言人）。

唉～，真的是守口如瓶呢。但是，若果日本也是稱為ULTRA 64的話，就會像超級任天堂那時一般，什麼「ULTRA」為題名的遊戲相應推出吧。

NEC家庭電器

PC-FX

PC-FX的潛在能力
需要刮目相看

PC-FX擁有的重大要素，絕不容小覷！

PC FX、世嘉SATURN、PLAYSTATION都預算在年末開始發售，大家也知道吧。這三個機種之中，最遲公佈出來的就是PC-FX。由於它的發表較遲，所以PC-FX和其他的機種相比的確有許多地方看來是不足的。

「的確發表的工作是來遲了，但是最重要的也是軟件本身。特別是這個機種，是有獨一無二的遊戲。所以在開發狀況和軟件的完成度拖低下，令到這方面的資料較其他的機種爲遲」（HUDSON發言人）

世嘉SATURN和PLAYSTATION有很大部份是由街機移植過來的。所以獨創方面的情況就較爲欠佳了。但是PC-FX是獨創爲中心的。而在獨創的故事中，最令人關注的就是過往已很受歡迎的RPG遊戲。在這方面已很教人期待。「有關CD-ROM的RPG開發方面，相信會充份發揮PC-ENGINE這裏培養而來的技術吧」（HUDSON發言人）

現在HUDSON已公式地加入了PC-FX。如果有更多像HUDSONSOFT這類的公司擅長產生CD-ROM的RPG遊戲，加入到這個行列裏，PC-FX的地位的確是很堅固的。

此外PC-FX的最大特性，就是動畫處理能力的部份，這方面要多加注意。在這個多線條畫像全盛的時期裏動畫就是吸引玩者的最大要素，要和其他的機種爭一日之長短，這方面實在是要仔細考慮的。

↑這也是獨創遊戲「TEAM INNOCENT」，三位少女來解決事件的冒險遊戲全部由三個戲所構成。

軟件的價格和往常一樣

獨創遊戲、RPG、還有動畫。相信各位要對PC-FX的潛在能力，重新一次的評估一次吧。

遊戲卡的價格已增長到10000日圓一個，這的確令購買遊戲的人望而卻步。新一代的電子遊戲機，在本體上的價格已相當的高，所以軟件也有很大的機會，以很高的價格售買。若果本體的機能是夠充實的話，要推動的軟件，價格也自然提高了。

CD-ROM軟件和遊戲卡相比之下，許多情況，許多情況也是較便宜，原因是CD-ROM的原價比遊戲卡較便宜。FX也是使用CD-ROM的，怎樣軟件方面的價格又會如何呢？

↑現在PC-ENGINE的軟件平均售價約爲7000日圓，PC-FX的軟件最好別高於這個價錢

「PC-ENGINE」

「軟件的製作和往來的一樣，基本上和往來「PC-ENGINE」的價格和銷售方針而有所調整」（事情通）。

現在PC-ENGINE的CD-ROM軟件，約7000日圓一盒來銷售，這個價格絕不能說是便宜，但是高性能的機器上，而且能玩到比現在質素更高的遊戲，這個價格也許不算太貴了吧。

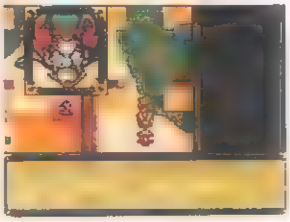
「天外魔境」系列，在PC-F也會發售

成爲系列化的這個遊戲，在新一代的遊戲機上也會承繼過來嗎？任天堂系列化的遊戲續編也有在超級任天堂裏出現，從這方面考慮，現時主力的機器，它的系列續到新一代的遊戲機，這樣的可能性也相當高。

PC-ENGINE的承繼機器，可以說是PC-FX。那麼PC-ENGINE的代表作代表RPG，這個「天外魔境」系列的續編，又會在PC-FX內接下來嗎？這方面的確令大家開心……。

「實在很抱歉，「天外」方面在現時未能作出任何回覆」（HUDSON發言人）。是否發售仍未有任何答覆，所以仍有其推出的可能性。難得是令人歡迎的系列，相信就不會這樣了結的。

如前述一般，HUDSON在CD-ROM的RPG上有很大的材能。單是這方面「天外」系列就教人有很大的期望。但是仍沒有正式公佈，所以在這一刻，仍是只有等待他們的正式公佈呢。



↑PC-ENGINE的代表RPG可以說是「天外魔境」系列。在PC-FX也快將可以玩到？總之現在就是等待吧！

新一代遊戲機周邊系統戰線

各公司推出新一代遊戲機，陸續出場!!

日立、VICTOR、山葉各公司也發售世嘉SATURN兼容機!!

日立、VICTOR、山葉三間公司共同發展新一代世嘉的遊戲機──世嘉SATURN。

WONDERMEGA 2和COBERA共同開拓，和主要中央處理器的供應等，令這三間公司從以前便有很深的關係，其實這三間公司，也有傳聞會推出世嘉SATURN的兼容機。到底件事的眞相如何呢？就立即向各公司查詢一下吧。

「在來年的春天預算會發售，但是爲了和世嘉SATURN有所差別，所以有考慮減低價格」（日立發言人）

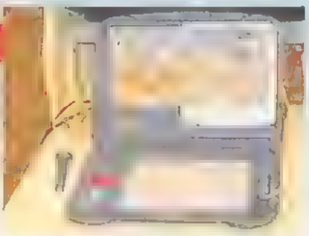
「已經是決定發行的了，但是價格和性能方面卻仍然未有決定」（VICTOR發言人）。

「音樂和音樂教育爲重心的軟件和硬件，正在考慮製作中。但是在何時發售則尙未決定」（山葉發言人）。

看來發售兼容機事是個事實。特別是日立版，預算世嘉會同時發售影像CD的轉換器，讓這個功能內置到日立版上。對用家來說，增加可選擇的途徑，也是一件好事。會出現怎樣的硬件，就在現在期待一下。

WONDERMEGA 2

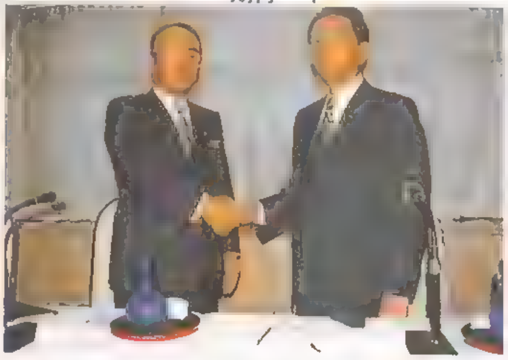
←VICTOR和世嘉的合作下誕生的WONDERMEGA 2，會是世嘉SATURN的完全不同的兼用機？



COBERA

→世嘉和山葉共發展的COBERA。這部機器使用世嘉發售的PICO增加了聲音方面的功能。也算是世嘉SATURN的兼容機，所以提高了音響方面的功能。世嘉SATURN的音響功能如果是使用PCM 32線路的音原便好了。

和世嘉的合作，日本也有兼容機推出!?



↑日立家庭電器和世嘉SATURN取得聯線銷售，日立製的兼容機在家庭電器上會佔有很有力的支持，世嘉SATURN內置式電視機相信也會因此而發售。

SATURN用的主要CPU，由她供應，販賣上是合作伙伴。

共同發展WONDERMEGA。也有協助世嘉SATURN的發展。

共同發展音樂教育用電腦COBERA。亦有協助世嘉SATURN的發展。

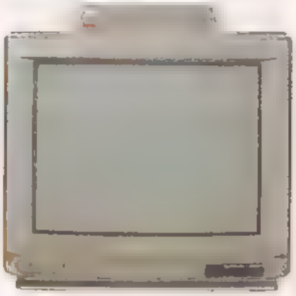
聲寶將會發售內置PROJECT REALITY的電視？

任天堂和超級任天堂內置式電視，以前聲寶也有發行。那麼聲寶預算生產內有PROJECTREALITY的電視呢？「在現階段沒有任何的評語」（聲寶發言人）。

唉～，任天堂的PROJECTREALITY，相信會是新一代遊戲機之中，很有實力的一種機器。這種機器內置的電視，若果順利發售的話，相信也會帶來很可觀的收益。沒有說出預定也沒有說出否定，只是回答沒有任何評語，相信聲寶公司也有意向示意生產的吧？

↑聲寶推出內置任天堂的電視機，聲寶除了供應半導體外和任天堂也有很密切的關係呢

↓這是內置超級任天堂的電視機，這個商品也有內置任天堂的電視機，只是沒有投入生產吧了……



松下電器將發售3DO的廉價版？

新一代電子遊戲機中，最早開始投入的3DO，其實3DO又傳說準備推出廉價版。

「將現有的前載式更改成上蓋載入式的版本，有傳說會生產這樣的機器」（事情通）。

立即就去問問有關人仕。

「現階段沒有什麼可以告訴你的」（松下發言人）

沒有作出任何正式回答，但是3DO公司在較早時，發表了提高性能後的「M2加速器」。和其他新一代機種相比價格略爲高了，但是對新一代的戰爭方面，因此令3DO佔有一個有利的位置，加上有廉價版發售的可能性支持下，這方面也不容輕視

↑松下電器的廣牌，使用前載式的方法很有高級的感覺，但是價格卻是54800日圓，和新一代的電子遊戲機相比，價錢略爲偏高。

↓世嘉的MEGA CD發售時售價49800日圓，但是MEGA CD2只是29800日圓，幾乎平了20000日圓的[illegible]

愛華推出世嘉SATURN內置式卡式錄音機？

愛華會生產連帶MEGADRIVE-CD卡式機的消息，在很久以前便已流傳市面，相信大家也知道吧。這部45000日圓的CD卡式機，可以遊玩MEGADRIVE及MEGA-CD的軟件，實在是相當吸引。作爲這機器的下一代，也許會預算生產內置世嘉SATURN的卡式機吧，有關這方面我們查訊愛華的發言人。

「現階段只希望透MEGA-CD機的相應卡式機，作市場調查，看看市場是否接受」（愛華發言人）。

又是這樣謹慎的回答呢。MEGA-CD對應的卡式機，若果是受到好評，那麼世嘉SATURN內置的卡式機相信也會很快投入市場吧。

↑CD不僅是前載式，也有是上載式，除了玩遊戲以外也能播放音樂CD及CD-G，實在是樂趣無窮

超級32x一體化的MEGA DRIVE也將面世？

讓MEGADRIVE提升至32BIT的機器，就是依靠SUPER 32X這個轉換器。這個轉換器到底會否有MEGADRIVE一體化的機種呢？

「現在正是考慮中」（世嘉生產管理部）。

沒有指明是正式發售，但是也沒有否認這樣的存在。若果SUPER 32X和MEGADRIVE一體化，不璡令用者節省家裏的空間，這連價格也會降低，這方面相當明顯。考慮MEGADRIVE在美國也有相當大的市場，SUPER 32X一體化的MEGADRIVE，也有很大的潛力會推出市面，這樣說也不過吧。

←MEGA-CD2裝置了SUPER 32X的情況，性能[illegible]就有點可惜[illegible]化的話，這裏的[illegible]便會自動消除吧

→SUPER 32X專用軟件「METAL HARD」，使用世嘉SATURN同樣的中央處理器，所以性能很高，也有移植到街機遊戲裏，實在遊戲機的髓萬

鐳射碟機會基礎於世嘉SATURN，還是PC-FX來推出呢？

加入各種的組件，就可以玩到MEGA-CD和CD-ROM2的遊戲，而且也可以用LD-ROM來玩到一些眞實影像的遊戲，這類型的多功能機種，傳聞會用上世嘉SATURN的製式或是PC-FX的製式。有關這方面立即就查問先鋒的發言人。

「現在仍是考慮中，不能作其他的介紹」（先鋒發言人）。

唉——，沒有作出清楚的回答，但是又沒有正面的否認。憑這些鐳射唱盤，能夠做出很優美的影像，這方面的能力約加添了新一代遊戲機的優秀電腦動畫，相信各位會玩到更加出色的遊戲吧……

[illegible]

[illegible]

有關新一代遊戲機的意識調查

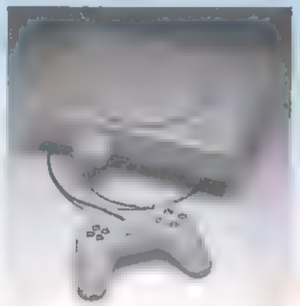
是否購入新一代的電子遊戲機，參考其他人的意見也不錯。結果都是複數作答的，且看看其結果如何。

購買哪部機器？

這個問卷調查的對象就是將發行的七個新機種，NEOGEO CD早已是投入發行，但是在問卷調查的進行時仍未發行，所以也是查問的對象之一

全部七個機種中，能夠奪得最高位置的是世嘉SATURN。問卷方面是因爲「夢幻戰士」和「飛車USA」令世嘉SATURN的歡迎度大幅提升。買一個機種也是相當高價的，「不購買」的人也有少數存在，在這個不景氣的世代，這樣也不算意外!?

↑成功得到冠軍寶座的世嘉SATURN，在年尾將要發行的二個機種中會是最有利開拓市場的!?



↑直追世嘉SATURN的PLAYSTATION在年尾能否搶上風來呢，也許它還有秘密武器

·預備購入的新一代遊戲機

機種名	製造商	得票比率
世嘉SATURN	世嘉	46.7
PLAYSTATION	新力電腦娛樂	35.8
32BIT機	任天堂	29.1
PROJECT REALITY	任天堂	26.5
NEO GEO CD	SNK	24.6
超級32X	世嘉	14.1
PC—FX	NEC家庭電器	14.0
沒有打算購買	——	11.6

購入時的標準為何？

購入的標準當然也要看軟件的供應，這是理所當然吧。就算機件的性能怎樣優秀若果遊戲是沒有趣味的，用家自然也會放棄這個機種的。

按這個結果看來，上面的問卷世嘉SATURN得以取勝，就是因爲有趣的軟件支持。這樣只要發表令人期待或令人喜愛的軟件，便有可能超越其他的機種。特別是任天堂的兩個機種現時沒有任何軟件發表，所以日後能否提升位置，也是未知之素吧。

RPG的歡迎度可爲歷久不衰吧。在新一代的遊戲機中，仍可期待「勇者

↑比較機件的價格，軟件的質素更爲令人重視，但是價格廉宜的話，質素也不敢保證。

↑機件的設計是購入時的一個關鍵，控制器的設計，只要是容易使用，就沒有問題!?

·購入的基準

理由	得票比率
該機械可遊玩的軟件	63.4
機種的性能	16.0
價格	15.0
參加的軟件供應商	11.7
機械的設計	2.0
看朋友的取向	1.2
其他	4.4

想玩怎樣的遊戲

鬥惡龍」、「太空戰士」等代表作軟件吧。在現階段，那個新一代遊戲機中RPG也是不可沒有的。這樣看來在今後發表的軟件越是能夠提供萬眾期待的RPG，就越令用家歡迎。

第二位受歡迎的路線就是動作遊戲。「超級孖寶兄弟」或「超音鼠」一類的遊戲，也是令動作這路線受歡迎的理由之一吧。但是實質令票數集中在這裏的，仍是以「街頭霸王 III」爲代表的格鬥動作遊戲爲主。世嘉SATURN方面已決定移植「夢幻戰士」。單是這方面問卷令世嘉SATURN受歡迎，也是同樣的道理。

↑很受人歡迎的RPG「MOTHER」系列也會在新一代遊戲機出場嗎……說這話也言之過早。

↑模擬遊戲得到第三位，這個路線的遊戲，還有戰略，成長，如果全部也投入發售便好了。

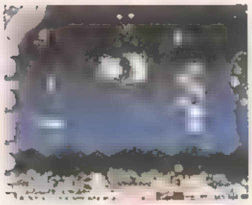
新一代遊戲機上想玩的類型

種類	得票比率
RPG	**52.5**
動作	**29.7**
模擬遊戲	**24.1**
冒險遊戲	17.1
射擊	16.0
運動	9.7
賽車	9.6
智力	2.7
模擬飛行	1.4
美少女遊戲	0.8

就投這公司一票

站在最高位置的間公司，都是生產機器的廠商，作爲軟件公司最受歡迎的就是世嘉。在今次問卷中，七個成爲調查對象的機種，世嘉SATURN成爲最受歡迎的也是理所當然了。購入機件的標準就是軟件的支持，所以世嘉也自然成爲最受歡迎的軟件公司。第二受歡迎雖然是任天堂，但是和世嘉相比，機器方面就不夠吸引了。導致這樣的原因是因爲新機種和軟件的情報也較少，在許多具體方面也令人摸不着頭腦。

SQUARE總得到第三名，但是它作爲軟件供應商，就已經是最高位置的了。現在仍未決定加入那一個機種，但是獲得衆多人支持的SQUARE，會隨它加入那一個機種，已連帶那個機種的歡迎度提高吧。



↑KONAMI的「極上Q版沙羅曼蛇」在PLAYSTATION和超級任天堂也有移植，也會在其他機種上出現嗎？

↓在遊戲機中心得到爆炸性歡迎度，這個世嘉的「夢幻戰士」期待它在移植以外的地方有更多的活躍演出。

期待哪一家軟件製造商？

製造商名稱	參入機種	得票比率
世嘉	32X SS	**32.3**
任天堂	PR 任32	**21.8**
SQUARE	未定	**18.3**
KONAMI	PS.SS	11.7
NAMCO	PS.SS	11.3
CAPCOM	PS.SS	8.1
ENIX	未定	7.9
新力電腦娛樂	PS	6.9
HUDSON	FX	5.3
SNK	NGC	4.8

密拿巴賓～遊歷之勇者

12M

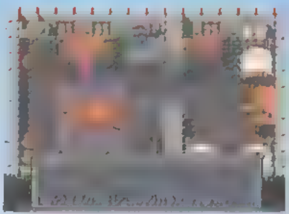
RPG

■ASK講談社■11月18日發售■9,800■電池記憶晶片×3

懦弱的人也能成為勇者！

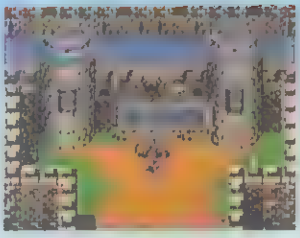
戰略式正派RPG浪漫地登場!!

這個冬天，將會讓你享受一個「嶄新」的RPG！這個RPG，附加有「戰略」和「POW」等戰略遊戲要素，也帶着故事的模式來展開，在冒險旅程中，你會看到什麼呢？



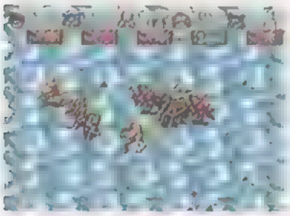
主角是個渴望成為騎士的14歲少年，在想不到的情況下成了騎士，受命討伐魔王

隊列的成員都是些懦弱的人，但是也?!

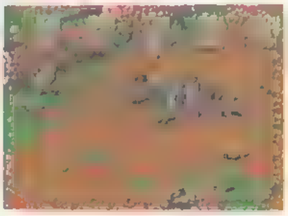


戰鬥加入戰略遊戲風味的戰略味！

遊戲在普通的縱橫捲軸畫面進行，戰鬥時便會進入擴大畫面。這時候就要決定各人物的「戰略」行動，然後展開各自的戰鬥。

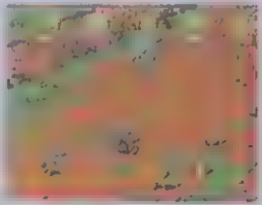


在戰鬥中，不能控制人物，唯有信賴隊伍，誠心守望



POW的秘密

POW和魔法點一樣，會消耗人物的「氣力」。當POW處低位的時候，人物也會變得膽小，隨時會私自逃走。

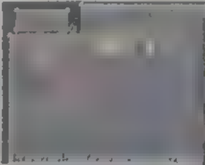


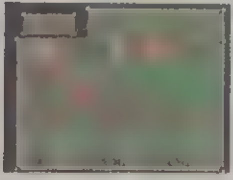
注意文學系新系統！

取決各人物戰鬥行動的「戰略」。需要選擇「經常」、「時常」、「再次」的主語來完成。可決定的戰略共有4個種類。

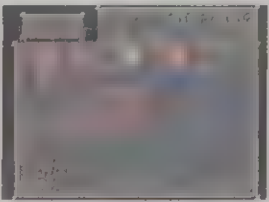
戰術活用法

HP和POW可以透過防禦來回復。祇要讓回復系的人物，定期作出防禦的「戰略」便可以。



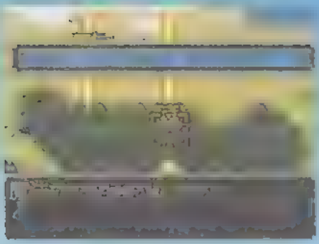


2種文章，按優先位置排列，考慮攻擊和防禦的份量。



攻擊魔法若不在「戰略」上設定，就不能使用

回復也能設定，按時間來配搭



不惜用任何手段擊倒強盜及障害

[illegible]，用人的力量，在[illegible]「友情」[illegible]一起，可以[illegible]也是[illegible]可[illegible]可以[illegible]地道[illegible]也可以[illegible]法使[illegible]以自己可捷[illegible]得

阻止其它勇者前進

[illegible]使可提高自己勝[illegible]可作直[illegible]也可以向對手施出遠隔魔法來挫擊。但同時，自己也可能中敵人此招

糟了

襲擊村莊店社，勇奪金子

如好不容易才排除萬難來到店社，但如身無分銀也是無補於事。所以，在此刻如必要可以攻擊店社，強奪內裏的財物。之後，再直搗皇龍，乘勝進擊別的村莊以取得更多金子。

這是多加波恩王國最初期的版圖 亞洲大陸

首先應走那裏去？先前的大陸上有更多各種各樣的路線可走啊！

寶箱

依照不同的顏色，有不同的物件和魔術。要靠運氣決定會什麼落到手中

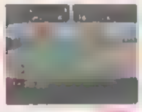
店社

有武器防備屋、魔術屋及物件屋。售賣着許多旅行必備的便利品。是不可錯過的必經之所。

普通的路線。通常會有怪獸出現和事件發生的途徑。

什麼都生的路線

戰鬥



事件

在這大陸上的店社，依照不同色彩的屋頂售賣着各種類型的東西。紅色的是武器防備，黑色的物件，黃色的是魔術屋。寶箱也一樣（除了紅色寶箱之外）。紅寶箱會有着出人意外的東西。

地下迷宮

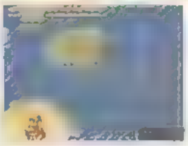
除暗的地下迷宮，藏着許多的金和珍貴物品。

鬥技場

有時會招開類別會戰的武術[illegible]。在此勝出後可得巨額的獎金。

冒險歷程從此地始。回來後皇上會恢復你的體力和精神。

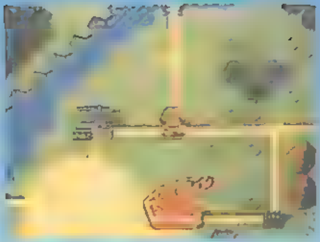
魔法陣



[illegible]小魔鬼中[illegible]的最低分遊戲者如停於此處，便會變身成魔鬼。

熾熱的對戰型RPG風格第2炮

數年前展開[illegible]空前的王位爭奪[illegible]及斬妖行動的王國裏，今[illegible]妖魔又出現了！此次，能[illegible]淫魔及成為王國裏第一「有者」，就能與公主成婚[illegible]到王國裏有多少位公主呢[illegible]，但暫將這些都放開，現在勇敢出戰



比誰都要強、富有。

常見的框框裏進行對戰，如可戰勝怪獸，但可得賞金及經驗值。當達到一定的強度後，便可殊滅支配村莊的妖魔。一旦解放村莊就可得到許多的賞金，也可把村子據為己有。以後，村裏的收成和收益都可聚集起來給自己。

在富有的村落停下，領取資金。

解放村莊

自己手中了。

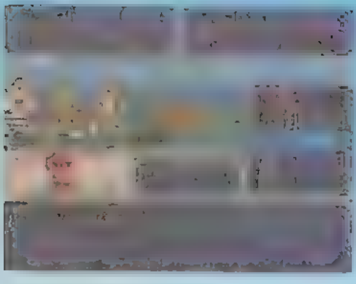
戲者搶先啊！

背景中的多加邦恩王國，跨越7大陸之間的分隔。在限定的區域內，可作比前遍一大陸地上更熾熱的戰鬥。

如任由它的話，它會作出許多的轉換。如能將之擊例，並上會還富有賞。

可控制戰局者便可控制資金收益

要懂得出奇制勝，才能以戰果得收益。經過多次對戰，經驗值數會繼以上升，同時，遊戲的級數也會提升。還有就是遊戲者可隨意設施幾個對戰狀態或型式，來培煉出自己喜好的人物之作戰能力。



一個按鍵決勝負

多加波恩的戰鬥方法非常簡單。包括攻擊、防予等在內，共有ABXY4個法按鍵可供選擇（任選其一）。在「必殺技」裏有個所謂「中招計算」裝置，如果對不中對手的要害出擊，不但傷不了敵人反而會引得自己損兵又折將呢。

能夠洞悉先機出奇制勝

指令一決定來，全力出擊。

很有趣的心理戰。

敗陣就會如此

一念之差就很可能悔恨敗退。力盡所能奪得的金和財物，你將它們安置於多加波恩城數處的體息點。讓其它的對手眼白白地看着你日增的財庫而無計可施，動彈不得。

惜木是空的，看似機不可失呀！

最終的騷擾人物
變身成魔星！

是否去騷擾其它對手呢？

我一變■，內在的力能狀態會上揚五倍，移動力而提升3倍。是否該兑換基沙馬所擁有的所有財物、村莊及金呢!?這是把其它對擂的傢伙擊倒的良機啊！

這次作品的人物造型是由「南國少年巴布亞」中大家熟習的柴田亞美負責。從5個各有性格的人物中，可選一位自己喜歡的職業人物進行遊戲。在表現出各職業人物特性的狀態欄裏，由於在遊戲升級時會視乎職業人物以特別分2分增算！因此每個職業人物的差別會一目了然。也藉最後可分出誰是魔者。最低位的對手有權在「魔術陣」內停下，把心賓撒旦便可以藉此以變身試以突圍。戰鬥中可以以不到的壓倒性威力及驚人的移動力去取勝。

飛毛腿
斯依夫

沒有人比我更快、更敏捷。
游擊戰略，攻完即逃。

正面攻擊的話，你可以放心交給我。重要關頭決不會敗退。

勇者和利亞

戰士

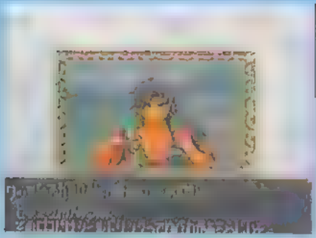
精練的體格，我決不易受傷。必殺技等絕招包括反跳迴擊

我可成為任何一種作戰勇士。如懂得培育及裝備，我很可能成為你手下最具威力的勇士。

不要果為我是唯一的女士便小看我啊，只要一使我的魔術，就算是巨獸也要求饒。

可以在2個狀態下玩：「場面狀態MODE、摔角混戰MODE。

應該是可以解除在前作的單人遊戲裏意猶未足之處。此版具有富趣味性的狀態設定。「場面狀態」的故事情節與大陸上的東西獨力，也具有清楚的遊戲規則條件。摔角混戰狀態是以選手對戰怪物競賽的型式來進行遊戲。



可找尋各樣的物品，其樂無窮。

除作戰以外，也有配上其它的項目。

增加幸運轉盤所得的便利物件。

代尋機能

太便利了！

找不到要走的路線？在這時候，不妨試一試使用「代尋機能」，共要把城堡和要走的途徑配上，最適合的路線很快就會找到。

很幸運，馬上移動吧！

首先一試「情況狀態」MODE

在此MODE裏，可以在大陸各場面背景隨意轉移，只要按一按便可。也可以藉此進入下一個大陸裏。「亞洲大陸」的開始，是描述為了幫助救回公主喝了毒的愛犬，便從「智寶袋」取出解藥繼而帶開了故事，還有在其它大陸上尋寶和追踪謎幻的人物等項目，正等待被探索。

通行妨害

通往下一大陸的道路，由於有番兵駐守不能通過。

事件發生了！趕快衝出……！

常常儲備金子

下一大陸有何事發生呢!?

成功通過的勇者，可得小城一座。

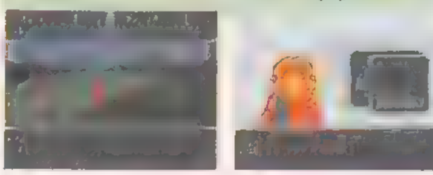
被捷足先登了！

找尋「智寶袋」。

短期決戰！摔角混戰競賽

有4種作戰式競賽，它們分別是解放所提守的村莊之「村之賽」，爭取所指定之物件的「買物賽」，指定遊戲人數被擊敗的「殺之賽」，和最後的在一定時間內賺到金了最多之「一般賽事」。目的是盡量比對手更快達到目標。能先拔頭籌的人為勝者！

先下手為強啊！

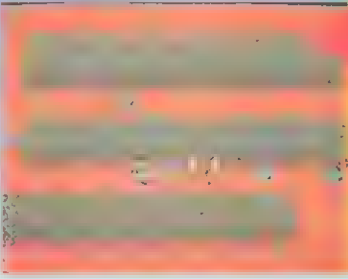


「場面狀態」MODE裏展開激烈對戰是難免的。擊倒對方的「殺之賽」尤為富趣味。

可以改變制限時間，使遊戲過程拉長。

特點之一

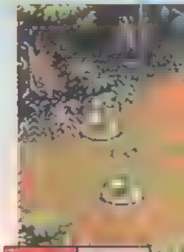
所有人物的畫面!!



特點之二

公開人物獨有的特殊能力!!

略為清楚的「火炎之紋章」最新作，尚有許多部份像謎一樣。其中包括人物的內容、連畫面照片也沒有，對人物實在是毫無資料，實在是令人不滿。不　!!不用再等待了，讓我們立即詳細介紹吧！



20M + 64KRAM
電池記憶
RPG

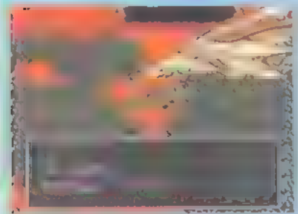
12　月2　日　發　售　預　定 CAPCOM　9980日圓!!

以主角理爾為中心，展開各個劇幕

主角，大家也很熟識吧……他就是理爾。和前作的那位「熱血少年」有點不同，今次顯得有點冷靜沈着。就是以這位理爾為中心，展開各個不同的劇幕。如前述那般，遊戲在開始時是不知道什麼目標的，祇是反覆細微的事件，和其他伙伴遇上……就是以這樣的形式進行，會看到許多不同的劇幕呢。

承繼龍之血的少年

某日突然成了孤兒的理爾。和他年少結交的朋友波舒合力，成了突出的萬事通，今天也在辛勤地工作。帶着龍之血，令他的一生充滿神秘。



…因緣故而發生突變，命運

至今尚未公開的8位主要人物，其特徵一舉公開!!

特報續報

火炎之紋章 II 使命之子

注意那些令遊戲氣氛熱鬧的出場人物！

前作的魅力之處，就是人物各具個性，特徵是每個人也擁有特殊能力。到了今次的作品，當然是強化起來，人物的特徵也越見強烈。儘管看看是怎樣的模式吧！

7位和理爾一同冒險的伙伴？

「II」集和前作最大的分別，就是遊戲的開始，不知道目的為何，跟其他人物遇上的形式也有不同。總之會和主角理爾一起，這些都是和前作不同的地方。

各個角色的特殊能力更加豐富

相信以前也曾介紹，就像理爾擁有垂釣的特殊能力，和前作相比，有許多地方的氣氛也改變了。

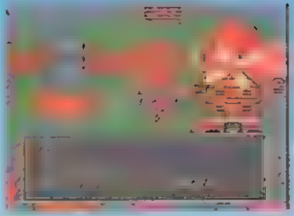
↓今作裏也有令人發笑的特殊能力！

↑也有轉變畫面的

↑獨特的特殊能力，令遊戲更有氣氛

獨具個性的伙伴，按其遇上而分析其性格

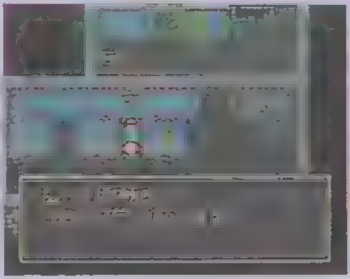
本作沒有目的令全體人員團結起來，所以要結交伙伴的方法便很豐富。有些是理爾請求對方加入的，也有些是自薦跟隨的。按各個人物的相遇，估計一下哪人的性格是怎樣的吧。



↑有很有笑的相處場面正等待着你，清楚他們的性格吧！

別輕率決定啊

↑蓮寶[illegible]自行動，任性的人真是麻煩



熱情的衝動者

波舒

真真正正的孤兒，以小偷為業來謀生，從沒有消沈的時候，經常是開朗活潑的好傢伙。和理爾遇上，也是正在教會的睡房偷東西。從那時開始，便和理爾成為摯友，一起經營萬事通的生意。

↑真的是個樂天派，很可愛的人物

天生的格鬥家

蓮寶

蓮寶是競技場的戰士。所以對戰鬥情有獨鍾，原屬虎人族的粗魯女孩。和理爾相遇的地方也在競技場。是個不肯服輸，不斷挑戰的強者。從她的姿態，就知道她性格粗暴，很有男子氣的。

↑身為虎族的人，天性好戰

↑她和波舒都是[illegible]的孤兒，心[illegible]

[illegible]餐更加重要

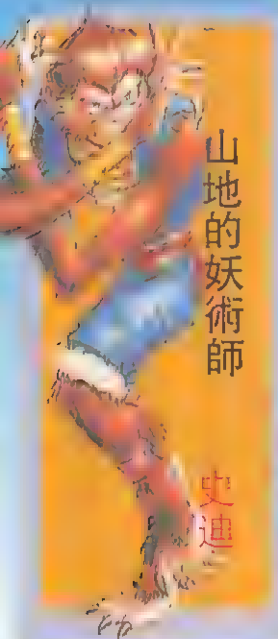
可靠的傢伙

蘭度

屬於甲殼族，是個體型巨大的種族。因為擁有力氣，所以平常的工作，就是修理競技場的破損地方。初時請求他替共同體修理，所以成為伙伴，但是在戰鬥上也很值得信賴。對擁有力量的強者甚有興趣，初時還避開蓮寶對他的好意。

↑可靠而富有正義感

BREATH OF FIRE II 使命の子

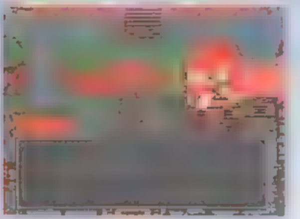


山地的妖術師

史迪

和理爾相遇的地方，就是妮娜的故鄉雲迪亞。當時正玩着詭異的魔術，對妮娜一見鍾情，很努力表示愛意，但是妖法卻給悉穿，令他的希望成為泡影。但是蓮寶原諒了他，他就反過來對蓮寶傾心。

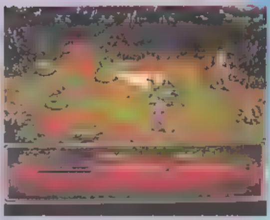
↑在雲迪亞都市與諸魔術師的史迪



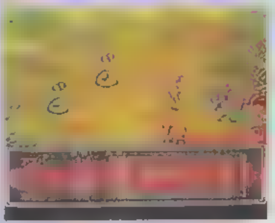
族中第一美男子

年紀輕輕，20歲就成為青蛙王國第131代王子。本名艾卡魯＝賀巴＝度比＝達比達。擁有許多不明的地方，不過會是個很不可思議的遇上。驕傲而自戀狂，也愛講述自己的家勢，是個擅長劍術和弄菜的真正紳士。

↑自少接受天才教育，也是劍術的

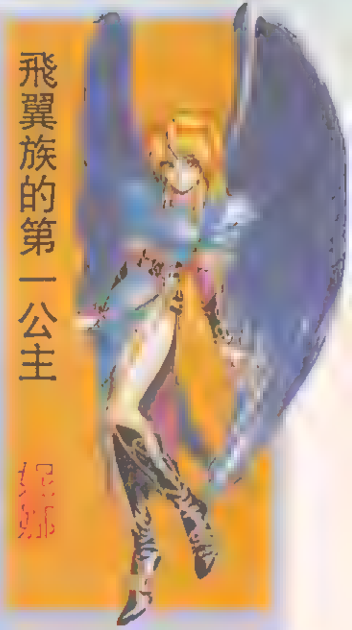


↑雖然看不出是防禦，其實真的是



↑得意忘形，　充份明白到史迪的

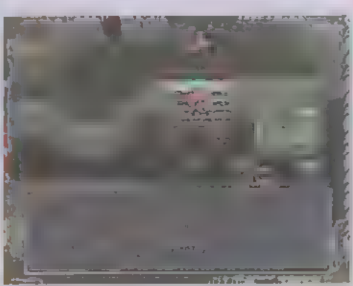
↑生於地上的綠族，所以很擅長戰鬥。用一雙長手臂攻擊



飛翼族的第一公主

妮娜

具有氣質和禮節，備得社交的理想公主，但是因為長了一雙不吉祥的黑色翅膀，因此給驅逐出國。為了救回被擄去的妹妹，挺身闖入敵陣，正義感十分強。因為這種正義感，令她懂得超一級的攻擊魔法。經常和蓮寶私自行動。想到前作的妮娜，還記得她化成為雀鳥，飛翔於天際。



擁有豐富知識的種族

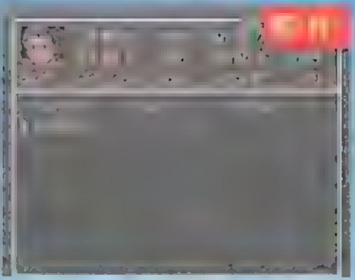
她（還是他？）會在何時遇上，現階段還未知道。按戰鬥畫面的照片所見，她應該是用鞭攻擊的。種族是眾人尊敬的草人族，就到世界上，目的為了增加知識。會是個提供好意見的伙伴。

↑使用鞭來攻擊，相信魔法也有一定的水準

↑羽匪的人也相以好意矣日光，最

使用各個人物的特殊能力，令遊戲變得更輕鬆!!

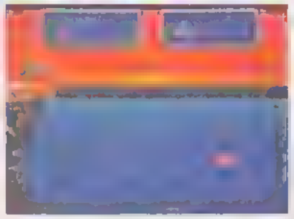
使用人物的特殊能力時，和前作一樣，要讓那擁有特殊能力的人物，站在行列的先頭。能力的種類也有許多種，[illegible]地面上行的。



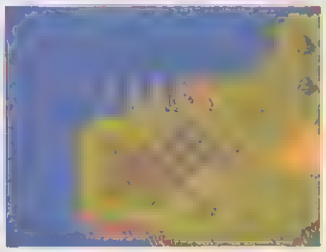
理爾的特殊能力 ——垂釣

和以前介紹過一樣，理爾的釣魚畫面，是會更換原來的地面畫面，好像小型遊戲一樣。放下魚鈎的時候，能量槽便要開始聚積，也要調節捲絲的力度，和前作光是垂下絲線，截然不同。

[illegible]



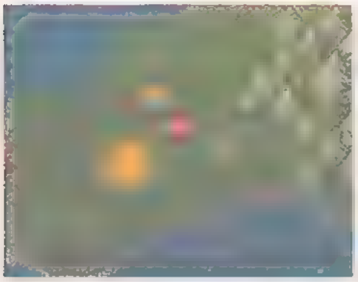
[illegible]

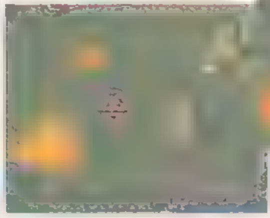


↑這樣有魚躍起的地方，就在這裏釣吧

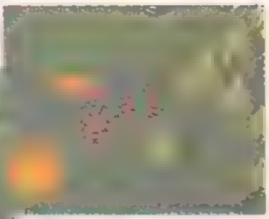
蘭度的特殊能力 ——高速移動

這種能力是在地面上使用的，在移動時相當有效。着先讓蘭度當隊列的先頭，按下Y鍵便會令全體變成球狀，作高速移動。當然是用十字鍵來改變方向了。





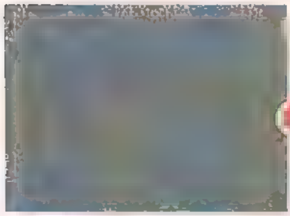
[illegible]按「Y鈕」[illegible]立即像穿山甲的捲起[illegible]



[illegible]

史迪的特殊能力 ——過岸

地面上有某些地方，是打有木杭的。這時讓史迪走在先頭，按下鍵鈕，就可以讓全體過到對岸。活用這種能力的話，就可以省掉走遠路的時間。



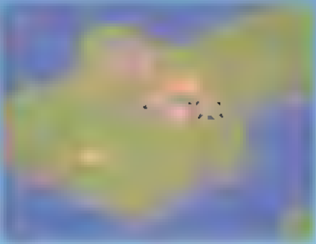
[illegible]了!!這樣便能過對岸，[illegible]

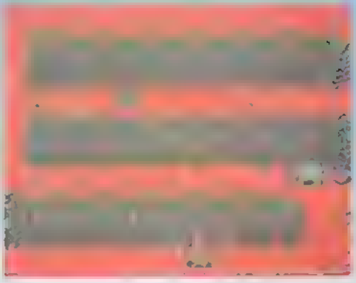
[illegible]伸出長手臂

↑像這樣有杭和杭的地方，到處皆[illegible]

啊啊——捕獵牠・捕獵牠

↑畫面不同了，但是[illegible]如前一[illegible]





波舒的特殊能力——狩獵

在某[illegible]，就知道是波舒[illegible]能力，[illegible]一樣，畫面會換掉，成為小型遊戲一樣。地面上有草的地方，就會進入到狩獵畫面。前作是用弓箭的，今次也承繼這個系統，可以得到有用的工具。

↑成功，過到通道了，擁有很大威[illegible]

↑蓮寶在的話，使用她自豪的棍[illegible]

[illegible]

蓮寶的特殊能力——破壞障礙物

身處迷宮的地方時，阻塞前路的小石，蓮寶可以用她熟練的棍棒，將石塊掃走。還有另一種特殊能力，是和波舒一樣可以狩獵的。不過用的不是弓箭，而是毆打。

小心四週的陷阱啊

↑這時，祇要讓妮娜走在先頭，妮娜就會拉着下墜的伙伴。沒有了妮娜[illegible]

↑迷宮內會有這樣的陷阱。可以閃[illegible]

↑但是也有失足跌下去的時候!!

妮娜的特殊能力——迴避陷阱

迷宮裏有許多陷阱。若果讓妮娜走在先頭，就可以避開這些陷阱。普通的情況是向下墜的，但是有了這特殊能力，全體也會給妮娜拖帶着，不致向下跌。

哥斯拉怪獸大決戰

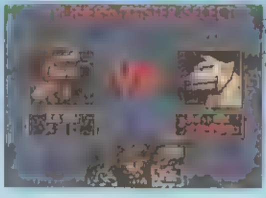
20M ACT

東寶　予定12月9日發售　予定價99美元。

今年底哥斯拉帶着旋風一般威力而來！

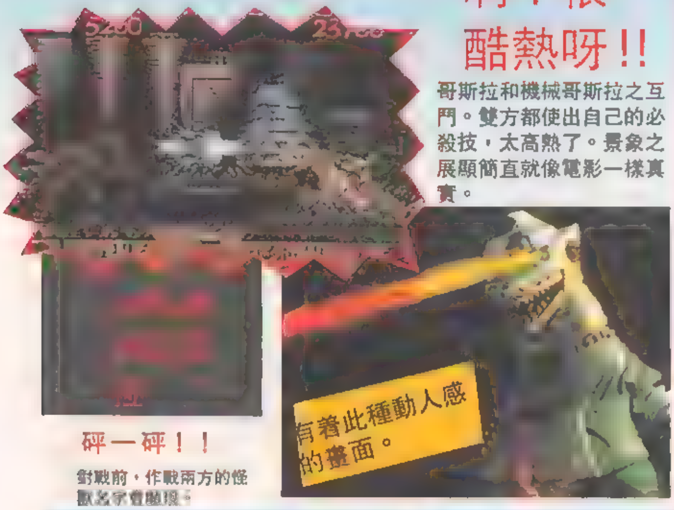
東寶大怪獸之大集合　超大規模格鬥！

這是怪獸王和怪獸群之間狂暴的格鬥遊戲。互用尾巴、身體等攻擊作戰，當然也少不了噴火等特別必殺技。除了哥斯拉以外，參戰的也有加恩根、機械哥斯拉等。此次稍為大家介紹這群怪獸的攻擊手法、必殺技及超必殺技，還有也解說一下計分器。朋友們請細讀。雖很快便發售，但容量具20MEG的怪獸大戰在視覺一樣很富動感。



此次向大家推介的是這の頭怪獸。其實總數不止八九。

擊倒對手並乘勝追擊，怪獸威力無比！

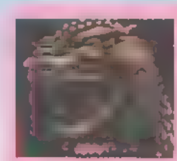


啊！很酷熱呀!!

哥斯拉和機械哥斯拉之互鬥。雙方都使出自己的必殺技，太高熱了。景象之展顯簡直就像電影一樣真實。

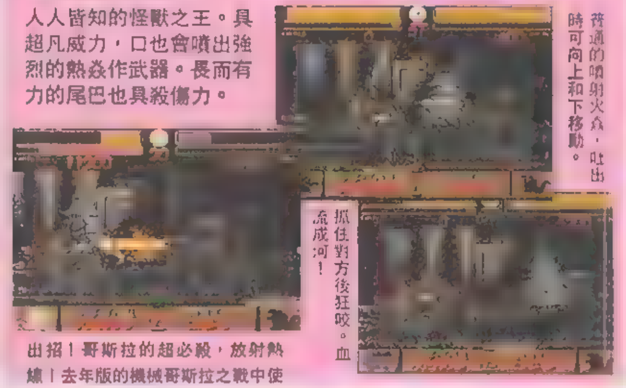
砰一砰！！

對戰前，作戰兩方的怪獸名字會顯現。



怪獸王 哥斯拉

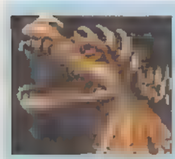
人人皆知的怪獸之王。具超凡威力，口也會噴出強烈的熱焱作武器。長而有力的尾巴也具殺傷力。



普通的噴射火焱，吐出時可向上和下移動。

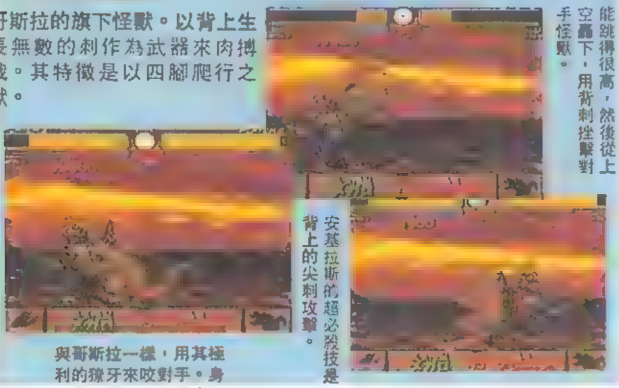
抓住對方後狂咬。血流成河！

出招！哥斯拉的超必殺，放射熱線！去年版的機械哥斯拉之戰中使出的同樣武器。



翼獸 安基拉斯

哥斯拉的旗下怪獸。以背上生長無數的刺作為武器來肉搏戰。其特徵是以四腳爬行之獸。



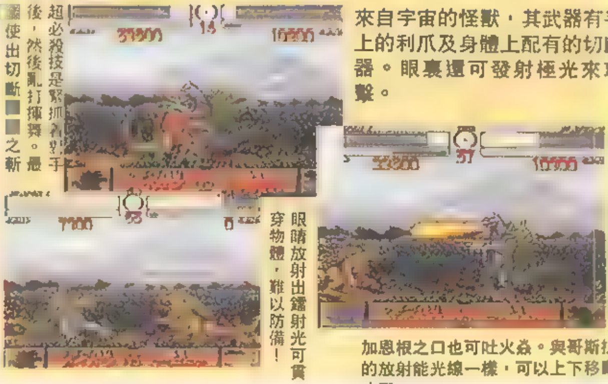
能跳得很高，然後從上空■下，用背刺挫擊對手怪獸。

安基拉斯的超必殺技是背上的尖刺攻擊。

與哥斯拉一樣，用其極利的獠牙來咬對手。身手很快捷以接近敵人。

加恩根

來自宇宙的怪獸，其武器有手上的利爪及身體上配有的切斷器。眼裏還可發射極光來攻擊。



超必殺技是緊抓對手後，然後亂打揮舞。最後使出切斷■■之斬■■。

眼睛放射出鐳射光可貫穿物體，難以防備！

加恩根之口也可吐火焱。與哥斯拉的放射能光線一樣，可以上下移動攻擊。

畫面造型寫圖中那樣的感覺。2個巨獸出場後顯得有點畫面空間狹窄，但很具實物感。此外，各獸還可以吼叫以懾對手的聲威。這就是所謂的挑發性。然後，受到攻擊時會使怒號計的指標上升，接連數的積累後可以決次勝負。每場賽戰有3回合，所以很快就有個決斷。

受擊和吼叫聲會續漸增加。當計算儀滿了之後就會終倒，記憶會隨時間恢復。

怒吼計

會繼被對手的怪獸擊中而增加。記憶增滿時，便可使用出必殺技。

機械人怪獸

新哥斯拉

是個外星人創造的怪物。其體內配載滿各種武器。此外，它還可飛天呢！

超必殺技就是把內藏的武器一齊發射。新哥斯拉超威力之發揮也！

不知道會從那裏攻擊。這次是從腹部。

飛天之形態！這個時候可以用飛彈作攻擊，也可以一直飛行。

除了在此編幅介紹的怪獸外，還有其它的怪物，這些就是會別定名為威奧拉提、莫斯拉及新哥斯拉等新怪獸、除此以外，似乎還有更多的新主角怪物陸續登場，值得密切注意。

只要一有新消息，本刊一定為大家報導。你能以手操控怪獸之王哥斯拉及新哥斯拉的日子快來臨了。

當然是威奧拉提

可以一嘗威奧拉提和其它怪物是以什麼來作攻擊了

昆虫怪獸

美加樂

昆蟲似的怪物，手的鑽和角會發射光線作武器。此外，口還會吐出燃燒焱。

角上可發射光線！威力[illegible]，是個不可忽略的怪獸。

腕手鑽刺鑽，百發百中。在近距離搏擊戰中派上用場，很具威脅。刺中後還會出血呢！

然後，超必殺技是高熱地燃燒焱。

宇宙超怪獸

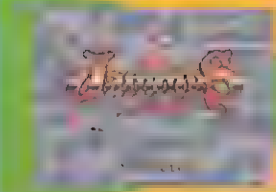
基多拉皇上

3頭的最強怪獸。它的頭可以發射光線。新版和舊版有一定的差別。

其龐大體積佔了畫面的大半部，哥斯拉也很活現。

基多拉皇上的超必殺技，是從空中狂亂以光線掃射！使出時極之耀目。

當然，平時也都可發射光線。



查馬斯

4M

PUZ

■CAROSIA JAPAN■11月發售預定■7,800日圓

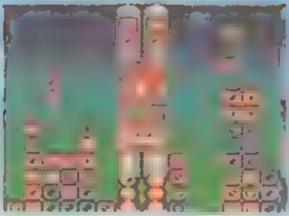
戰略性很高的智力遊戲出現！

簡單極端？但是玩得停不了手啊！

連載小說「查馬斯」，變成智力遊戲登場！

規則很簡單，祇要將從上落下的方塊，靈活操作地讓同色的夾在一起便可以。這樣堆積的方塊便會一步一步的消滅。到了○的時候，便可以按方塊消失。

還有特殊方塊和攻擊球等工具，和正常方塊一起落下，靈活地應用來消除方塊吧。遊戲共有4個種類，包括一人的極限挑戰模式，黑暗魔術團之戰的故事模式。



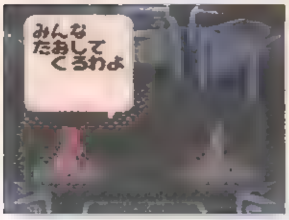
也有2人對戰的模式。仔細考慮，有效

STORY

「黑暗魔術團」是個企圖利用魔術來「征服世界」的邪惡組織。

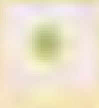
除了地球人、火星人和企鵝等，許多人已加入他們的行列。已經成了稱霸全球的強敵。但是他們的真正身份，仍是謎一般……

使用魔術，壞事做盡的「黑暗魔術團」。為了將他們粉碎，戴斯基和他的姊姊骰子，便立志修行成為魔術師，便奮起對抗……



故事模式裏，戴斯基和骰子和黑暗魔術團作戰

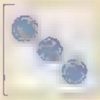
這個就是基本的法則！



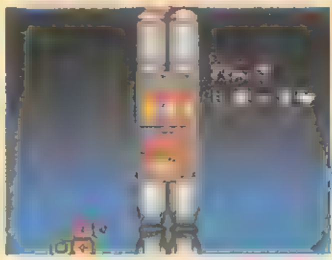
方塊是兩個一組的，從上落下。每次按鍵的時候，方塊的上下也會顛倒，放在哪裏好呢？

中央參入

讓同色的夾在一起，這樣落下方塊時，就會逐一消失，變成○的時候，就會大規模消失



消失了的方塊，再在上面落下方塊，可以導致連鎖反應，也可以斜線消失的



連鎖效應

介紹必勝技巧！

成了○的時候，便可以利用連鎖效應，將方塊消失。能夠取得高分數，在對戰的場合，也容易完成一關。這裏就教你一個簡單的秘訣！用作應用技巧吧!!

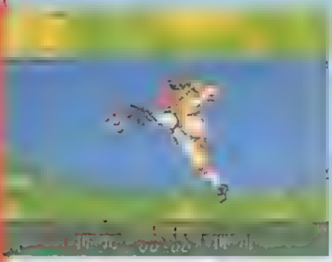
連鎖反應。

留下一條空線，累積至某程度，也會意

着眼將小的方塊消除，但是大數量又如何處理呢？

暴走！青春足球故事

現在週刊少年雜誌連載着的「綠草傳說！」，它的原作足球遊戲在12月便會發售。必殺技和輸入資料，設定到和原作一樣，還可以細緻決定陣式和選手位置等，讓玩者可以充份享受這個足球遊戲。



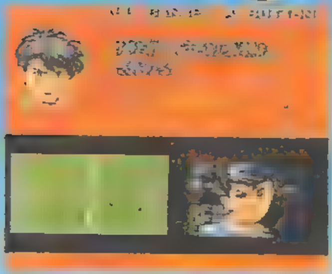
「綠草傳說SHOT！」變成遊戲了。就讓我們介紹一下這個遊戲的系統、痛快的必殺技、還有各具個性的人物

綠草傳說SHOT！

12月16日發售預定　KSS 10,800日圓

12M + 64KRAM

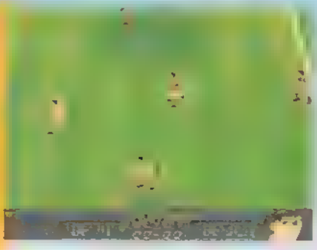
忠於原作的復現過來

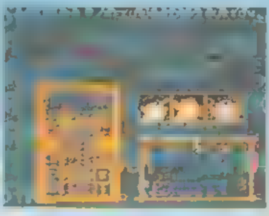


遊戲的目的，就是要讓主角阿俊，還有他的朋友，一同突破全國戰況最激烈的靜岡選拔賽，繼而參與全國大會。除了掛高足球部，連敵對球隊的資料，也是按原作設定的。

原作19支球隊，全部出場

命運的決鬥





遊戲裏出現的球隊共有19支。在故事的發展上，有些隊伍是不會對壘的。不過可以在對戰時，選擇這些隊伍來自由對戰的。

沿着原作路線進展的故事

下一個對手

故事由選拔賽開始，對壘的球隊次序，差不多和原作是一樣的，優勝而晉級，故事也會發展下去。

比賽之間的事件

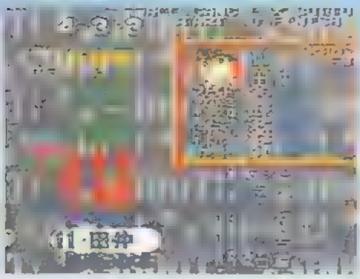
久保送來的訊息！

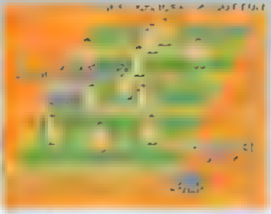
勝出賽事在比賽與比賽之間的時段，也有故事發生的。出現的事件，大部份也和原作相同，包括隊伍的人腳突然產生變化，面對下一場比賽，隊長久保的號召等。不僅比賽，單是看這些情節，也夠趣味十足。

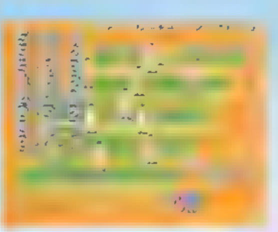
作人猶的選手

這個遊戲的特徵之一，就是有足球會議。可以在內設定選手位置、隊形、小組攻擊等。和原作一樣也沒有關係，但是自創一格，也許會更加有趣。

隊伍資料也能仔細設定

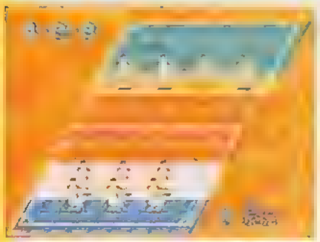


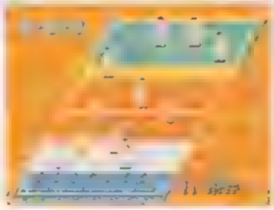


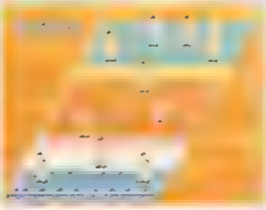


陣式全部有8種

陣形全部有8種，從中選一。由最基本 的4-3-3，到最近流行的雙箭頭等，可用的範圍很廣闊。







也有這樣的陣形

決定選手的基本位置

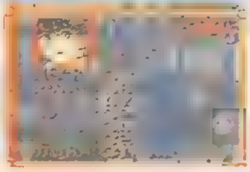
這裏決定選手的位置，還有具體上選手身處的地帶。組出自己喜歡的陣形出戰吧！

射球！射球！

8種電腦行動，選取一種

這個遊戲除了親自控制選手外，還可以設定讓電腦控制選手的基本動作。當隊伍的實力沒有差別時，這裏的策略也許是成敗的關鍵呢！

七種不同資料



各個選手也有細微資料

各選手的速度和腳力等，都由七種不同的資料掌握。仔細分析這些資料，掌握選手的長處和缺點。

必殺技和表情也由動畫顯示

擴大畫面

提到這個遊戲的魅力，就是痛快的必殺技。使用必殺技的時候，人物會進入擴大畫面，開始動畫狀況。就算沒有擴大畫面，再入球之後的勝利狀態，也會充份表現出來。

畫面的邊緣，顯示了表情

遊戲進行中，盤球的選手，還有作號召的選手，他們的圖像也會在畫面上顯示。

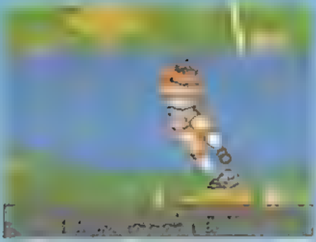
人物閃光時，將球傳給他吧!!

比賽進行時，皇牌球員會突然閃光，這時傳球給他射球，就會發揮該球員的必殺技。

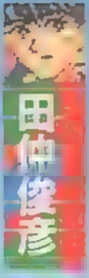
痛快的必殺技動畫

這個招式……太美了

遊戲裏會有原作的必殺技，一般也是在擴大畫面後，以動畫模式顯示。當然不僅阿俊的夢幻左腳，和弘的腳踭射球等掛高的必殺技，松下的反擊射球和芥澤的香蕉射球等必殺技，也有充足的動畫。認識原作的人自然感到感動，就算是沒有看過原作的人，也會大為興奮吧！



不用多說，也知道他是這個遊戲的主角。因為仰慕久保的足球技巧，所以加入掛高的足球部。擁有壓倒性的射球力，特別其左腳，擁有夢幻左腳的美譽。



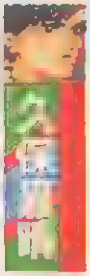
這個遊戲裏，除了阿俊以外，還有許多個性豐富的朋友。包括在掛西初中就是摯友的和廣、健二，令阿俊升學到掛高的原動力──久保，還有擁有高足球技巧的拍檔神谷等，全部都是很有魅力的。這裏就介紹一下，主角阿俊的掛高校隊裏的各人。

跟和廣一樣，在掛西中學的時候，就是阿俊的好朋友。擁有優秀的直覺和良好的足球意識，而且絕對不怕足球的勇氣，是位死守龍門的掛高守護神。

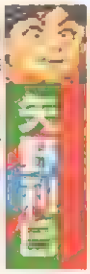
掛西中學就是阿俊的好朋友，父親是前日本國腳，故此很受尊重，和父親一樣，擁有10秒跑畢100米的技能，一般人也趕不上他。

和久保是最佳拍檔的中鋒。擁有卓越的球技和威力。而且在久保不在時，他的領導材能，冷靜的判斷力也很出眾。

掛高的隊長。被譽為天才，是個具備速度、威力、球技的球員。身為隊長，領導才能和魄力也是無懈可擊的。



掛高的守衛，雖然不太起眼，但是糾纏力一流，足可攔截強敵的射球。



佐佐木的好朋友，初時祇能當後備，在暗裏努力下，終於取得正選的位置。

跑速足可與和廣相比的掛高前鋒。假日時愛和朋友玩樂隊音樂的。

掛高的守衛。腳力和控球技術，也並非泛泛之輩。

赤堀的好友，初時是當前鋒的，但是阿俊加入後，就轉打中鋒。

縣內擁有手屈一指實力的清道夫。性格敦厚，但是比賽時很勇猛。

強敵遍佈

這個遊戲的另一魅力，就是有許多對頭人存在。正因為他們的存在，令阿俊、和廣等人的掛高足球部更具光芒。這裏就介紹一下，遊戲裏的主要對手吧！

這些就是阻礙掛高[illegible]的對[illegible]

掛川北　命運的對頭人

主將齊木曾熱心招攬中學時的久保。以齊木為首，加上天才守門員三橋，還有控球力一流的廣瀨，都是些優秀的球員。

廣瀨	三　橋	齊木
必殺技是衝擊射球	縣內最具實力的守門員	縣內手屈一指的球員

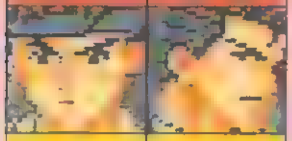
最初的種子校隊

濱野是掛高最初要面對的種子校隊。隊中擁有速度兼卓越技術的川島，還有充滿戰鬥心的小坂部等好對手，是隊強隊。

小坂部	川　島
前鋒，中學時是當守門員的	濱野的隊長，擁有卓絕的球技

藤田東　最強的敵人

擊敗了東京的代表帝光，是日本最優秀的強隊。擁有閃光傳球這必殺技，傳球之快實在是不能看清楚。還有實力和久保相若，外號「帝王」的加納；具有卓越足球意識、技術的一年生松下；能夠拑制夢幻左腳的守門員緒方等，實在是最強的對頭人。



松　下	加　納
一年級生就已經有很高技術	「帝王」之稱的完美球員

沒有破綻的強隊

代表足球之市清水的名校，所有人也有卓越的足球技巧，簡直是毫無破綻的勁旅。要注意其中的速度型芥澤、內海的威力。

芥澤	內　海
天才球員，擅長的技巧是香蕉射球	清水的隊長，對爭取勝利的決心很強

時空英雄　完全爆機徹底攻略。

超任一族第24期RPG攻略篇

原始篇　「出發！」

遠古的原始時代。在嚴厲的長老之下與一同成長的哥利無拘無束地生活的少年被允許到外狩獵……在沒有語言的時代，人們擁有着強力的嗅覺　憑着這種能力，他們能夠知道野獸的居所及危險的事情……

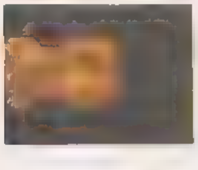
在一個看似是某部族的祭壇上，一群族人正跪在地上，像正進行某些儀式似的。忽然有一名族人從祭壇外（其實是畫面外）跑到長老面前，似有事相告。原來是關於一名女孩的事，長老知道後顯得異常憤怒，更要那族人將她帶回來，那族人點點頭，便帶同一班同伴一起離開了…

鏡頭一轉，那一村中的「廣場」中，一個女孩在右上方的洞穴裏彈了出來，（因爲她身上已被綑上繩子，不良於行）左顧右盼的，似在逃避什麼。在逃走的過程中，她身上的繩子忽然甩掉了（筆者按：或許因爲她是女主角的關係吧），這使她跌了一交。站起來後，她再望望四週，以確定有沒有追兵。忽然有一陣叫聲自她身後傳來，嚇得她慌忙逃命。

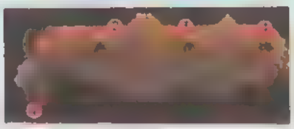
那女孩離去後，有一族人自右上方的洞穴裏走出來，並發現那些在地上的繩子。他環看四周，發覺那女孩不見了，於是便折返洞中，並帶同一班族人一起走到最左方的洞穴裏。其中，有一名笨蛋跌到了，待他起來後，他便立即奔到左面的洞穴去。當這笨蛋走進洞裏時，卻被一人撞了出來，這傢伙雖然也是紅髮的，但裝束卻與那些族人十分不同，前衛非常，他自洞中走出來，輕撥長髮，帥呆了！只見他一聲號令。族人們便從左方洞穴中駕車出來迎接，看來這傢伙該是他們的老大了。老大向族人說了些什麼（其實只不過是發音，因爲根本沒有語言）之後，大伙人便躍上「汽車」（效果聲的而且確是汽車聲），絕塵而去。那被老大撞倒了的笨蛋終於起來，發現全部人都走了，便立即進入洞中取車，可惜「車房」空空如也，他便走到正上方的洞中意圖偷取或問人借車，可惜卻被轟了出來，迫於無奈，他便用跑的。

跟着鏡頭轉到野外，一隻大象自畫面的左方走了出來，走到畫面中央時，有兩名人類（？）自畫面左方走出來，緊盯着那大象。那大象回頭一看，本能地知道他們將對自己不利，於是跋足狂奔，那兩傢伙立即緊隨，人與象都在畫面右方消失。（這情景很熟口面……）大象折回，在畫面右方跑到畫面左方，那些傢伙仍緊隨，大象再跑回右方，那些傢伙仍未放棄。忽然，那兩名傢伙折回，似在逃命，原來那大象班齊兄弟，反過來追趕他們。象群彷似在說：「肚餓咩？食……」這時畫面上出現了負責設計人物的小林吉典先生的名字，隨着這字幕的消失，象群終於全都走向畫面的左方了。原來連小象都參與追人行動呢！當牠跟隨其他大象一起消失於畫面左方時，遊戲便正式開始了。（大家請放心，在遊戲中大家的確可以宰了那群大象的。）

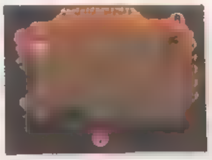
在開始前，請先登記名字。筆者選用了原本設定了的名字波哥（☆1）。

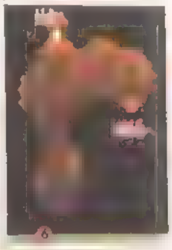


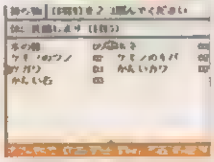
遊戲正式開始。波哥正與哥利（波哥的同伴，猩猩一隻，哥利是設定的名字）在睡覺。波哥醒來後，便叫哥利（☆2）起牀，離開洞穴。在離去前，先到洞中左上方的櫃裏拿木棒（☆3）吧，它既是「材料」，亦可作武器使用。在洞穴的門口，有一名族人睡得正濃，叫醒他吧（阻街可是嚴重罪行呢！），那族人醒來後似乎也明白自己不對，於是便立即自畫面的左下方走了出去。跟着波哥和哥利便去「參觀」其他洞穴（其實是拿取道具），向右走到③的洞穴裏，可在Ⓑ©Ⓓ的位置取得硬石頭（☆4）、木棒和獸皮（☆5）。硬石頭是材料，獸皮則是防具（身體裝備）。跟着，波哥和哥利走到④的洞穴，有三名族人在櫃前阻着。向他們說話，站在中央的那人便狂笑，而他身旁的兩人便一人送他一拳。跟着，三名族人向波哥及哥利鞠了一躬，一齊離開了。在Ⓔ和Ⓕ的位置，可拿到木棒和骨頭（☆6）。

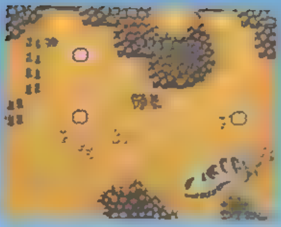


離開洞穴，兩人（？）從①的位置走到廣場中，場中有十數名混人在散步（混人，即混吉的人、遊蕩的人），不用理會他們的，（但其中有個會放屁令到波哥倒地，小心…）走到⑦的洞穴見長老吧，在Ⓖ的位置可取到木棒。⑧的洞穴是長老的睡房，早上是禁止進入的。與長老談話，會有另一名族人走進來企。族長走近波哥，以圖畫來代替對白：「羊、石釜、肉呀！」跟着長老便離開了，那兩名族人也跟着長老走。（原始時代的「親」乎？）。有一名族人走回來，示意波哥他們跟他去。波哥走到廣場中，應先到⑨的洞穴裏加強裝備（那兒是道具合成屋）。走到洞中，那哥仔會「說」：「木棒、石頭、石釜！」然後他會「說」：「？」跟着便請將手上的材料（每次兩種交予他，他便會將材料合成爲新道具了。拿到新道具後，便到⑥的洞穴去吧，洞中有兩條路：往荒野及往狩獵場。在往荒野的洞口有一名族人在把守着，現階段波哥是不能到荒野的，就算和洞口的族人「說話」，他也只會先搖頭，然後再一拳將波哥轟開的。（那人竟對主角這樣，是會得到應得後果的，不過並非現在，請稍候）









波哥與哥利唯有走到狩獵場去。長老正站在一位族人跟前。波哥走到那族人身邊和他「談話」，長老便點點頭，那族人就開始左嗅右嗅。

在畫面的下方出現了一團煙，長老發現後便指着那團煙。族人回頭看見了，便望着長老。長老點頭示意，那族人便走向那團煙那兒。當他快接近時，煙消失了。他再左嗅右嗅，另一團煙出現了，於是他立即走過去，從煙的氣味，他知道那是一隻羊，所以他走向發出煙的地方（與其說煙，不如說「體味」或「體臭」更貼切）。轉眼間，他便高興地拿着一塊肉走到長老跟前。長老點頭嘉許，使他十分高興。

波哥向長老「說話」，長老先示意那族人先回去，跟着波哥再走到長老跟前與他「談話」。長老突然指着波哥身後大叫，波哥立即回頭一看，發現並無異樣。這時，長老將波哥推到狩獵場中，哥利見到波哥被推倒，便發出幾下幸災樂禍的笑聲。

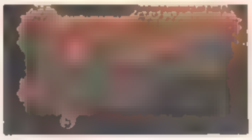
始終大家一同生活，哥利還是走去看看波哥的情況。長老走到欄杆的缺口，向波哥「說」：「按Y掣！」，動作有點像祭祀中。波哥走近和他「說話」，長老便「說」：「肉！肉！肉！按Y掣！」玩者按下Y掣，附近便會有些體味出現，這時，隨便讓波哥狩獵吧，狩獵場中的獵物種類不多，只有小狗（☆7），HP最多只有10，殺了可以得到骨；小長毛象（☆8），最大HP40，殺了有肉（☆9）；原始牛（☆10），最大HP144，殺了有肉和角（☆11）；始祖鹿（☆12），最大HP98，殺了有角和木棒（鹿有木棒……），另外還有野豬（☆13），最大HP68，殺了有肉和獠牙（☆14）。

如果在狩獵場中得不到三塊肉的話，長老是不會讓波哥回到村中的（長老「說」得很清楚：「肉！肉！肉！」）。

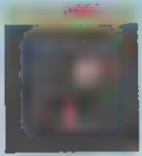
拿到三塊肉以後，便走到長老前跟他「說話」。長老點點頭，讓波哥及哥利回到村中，並再提醒波哥按Y掣，之後，便走進洞中了。這時一直站在一旁的族人走到欄杆的缺口把守，以後只要波哥走去和他「談話」，他們會讓波哥到狩獵場裏去的了。

回到村中廣場，各人都已回自己的洞中休息了。於是波哥和哥利都回洞裏睡覺。

到了午夜，波哥一覺醒來，發現睡在自己旁邊的哥利不見了，於是起來到處找尋牠。



憑着嗅覺的追踪，波哥發現哥利正在廣場中⑤的洞穴裏。波哥見到哥利正在洞中熟睡，於是走過去叫醒牠。波哥似乎對於哥利在這個洞中睡覺表現得十分憤怒（當然囉，這個洞是用來儲糧的，少了些什麼波哥也擔當不起），這使他留意不到在草堆中有人影閃過，更留意不到在洞中其中一塊肉被吃剩骨頭。他走到肉塊旁，發覺少了一塊肉，便「問」哥利是否牠吃了？哥利搖了搖頭否認，這使波哥疑惑了。波哥於是使出「嗅覺技」（按Y掣），發現一陣體味自草堆中傳出，於是便前往察看，發現竟是一股花香，之外並沒異樣，於是離開洞穴，趁機走到⑦的洞穴裏（長老的「辦公室」）進入被禁入的洞中（⑧），原來這是長老的睡房。波哥見有機可乘，便在Ⓗ和Ⓘ的位置取得石器刀（☆15）和皮繩（☆16）。



波哥和哥利折返洞穴⑤，發現再有一塊肉不見了，於是便搜查那堆草。其中一堆草竟有反應，嚇得他倆彈到一旁，在這時，有一個人影閃到另一旁。

波哥倆定一定神，再走到草堆前。當他搜查右方的草時，有一個人影閃到左邊的草堆裏。波哥再找，發現那人正躲在中央的草堆裏。於是哥利便狂轟它，以圖將裏面的人迫出來。裏面的確有人，那人被轟後立即走去右邊的草堆裏，連人帶草走到洞中的最右方去了。波哥走過去放下了一塊肉，但那人並無現身，於是他便將洞中僅餘的一塊肉及一根骨頭拿走了。離開後，波哥無所事事，於是再走回洞穴⑤裏，他發覺自己放下的肉不見了，便走近那神秘人藏身之所。那神秘人突然慢慢行前，嚇得波哥和哥利都向後退。那人走到波哥的跟前，丟掉身上的草，竟是故事開始時被追捕的那女孩！

波哥可能是第一次見到異性，顯得異常興奮而倒地，當他起來，便發覺自己一見鍾情，面都紅了起來。哥利更厲害，當牠發現對方是雌性後便撞開波哥，捉着她走到草堆中去了（可能是春天的關係吧！）

被撞開的波哥正想出手時，哥利已被她自草堆中轟了出來，倒地不起。波哥於是走到她的面前跪拜。（求愛？還是禮儀？）那女孩於是吻了波哥一下，似乎她也喜歡他呢！

這女孩叫花露（☆17），波哥將會為她而展開冒險……

波哥於是叫醒哥利，並帶同花露一起回自己的洞中……

在目的地前，波哥等人發現有一名族人正睡在洞口，這嚇了他們一跳。波哥於是獨個兒走去推開那傢伙，並確定他仍在熟睡中。然後，波哥示意哥利等人可以過來，哥利和花露便走過去，但那族人忽然醒過來，嚇得三人立即躲到暗角去。那族人左看看，右看看，似乎奇怪自己為何睡在一旁，於是再走回洞口再睡。

因為花露是「異族人」，為免被人發覺，於是波哥便帶同花露及哥利返回洞穴⑤。

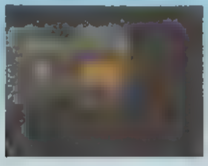
看到一堆堆的草，波哥靈機一觸，將草蓋着芘露，再一次回自己的洞去了。

因爲有草作掩飾，芘露便大膽的跟着波哥走到洞口那混人的面前。

波哥弄醒了他，使他覺得疑惑；波哥並伸出手指，然後不停自轉，他也跟着一起轉。轉呀轉呀，他轉到頭暈眼花，混到一旁去了。

解決了那混人，大伙兒走到洞中睡覺。牀位只有兩個，波哥和哥利一人一個，剩下芘露自草中走出來，呆呆的站着。波哥見這情形，靈機再觸，起來一拳轟走睡着了的哥利，並整理好自己的牀，向芘露示意可以睡他的牀位，而波哥自己則睡在哥利的牀。

正當芘露猶疑時，波哥忽然起來，將兩將牀合而爲一，自己再回到牀上去（這傢伙……）。芘露猶疑了一會，便含羞答答，半推半就的上牀睡了，這樂透了波哥。



一宿無話又天明，波哥一覺醒來，仍想着身邊的芘露。怎料轉身一看，發現竟是哥利，嚇到彈起，並憤怒無比，促使哥利逃走。

哥利走後，波哥便在洞中找尋芘露。波哥發現芘露在洞中左上方的草堆中，於是走去拿開那些草，並發現芘露仍在睡。看到芘露的睡相，波哥高興極了（果然是性情中人……）。這時芘露也醒過來，走到波哥的面前。

忽聞一聲巨響自洞外傳來，芘露立即躲回草堆中、波哥便到洞口察看。只見哥利自洞外飛進來，撞倒了波哥，跟着有一名族人走進來，神情緊張。似乎「失肉事件」被發現了。那族人「問」波哥知不知道肉的下落，波哥努力搖頭，那族人便走了。

族人走後，波哥便走去芘露那兒，芘露自草中探出頭來，兩人「欲語還休」之際，忽聞一聲怪響，芘露又再躲回草堆中。

波哥想了一會，原來芘露因爲肚子餓，於是肚子咕咕作響。波哥再想，要是給肉芘露吃，她不是再親一親波哥嗎？於是便決定給她吃的。（若波哥身上沒有肉，便到狩獵場去吧，哥利自會跟來的）

給了芘露吃的，她眞的親了波哥一下，然後又返回草堆中，這時候，波哥與哥利便到狩獵場去鍛錬鍛錬。

「大開殺戒」以後，波哥覺得自己強了不少，希望能到荒野去鍛錬一下。可惜守衛哥哥不但不肯讓波哥到荒野去，更給了波哥一拳。哥利見狀，便幸災樂禍的笑了（這就是一同長大、一同生活的「好」同伴了……）。這時，打主角的報應來了！一隊車隊自洞外飛馳進來，將守衛哥哥活活[illegible]……

波哥與哥利走到廣場處，嚇了一跳，原來開場時的那班族人爲了尋找芘露而來了！波哥看見己的族人全倒在地上，而「異族人」卻四處搜索。有數名「異族人」自各洞中走出來，向廣場中央的大哥匯報。那大哥撥一撥他那長髮，「有型」得很。

長老忽被轟出自己的「辦公室」，有一名「異族人」緊隨其後。當長老看到廣場中的情況時，嚇了一跳。那「異族人」抬起了長老，將他掉到同伴當中，將他重重包圍

長老環顧四周，指着那大哥破口大罵。大哥反「問」他知不知道芘露行踪，長老搖頭。大哥認爲長老說謊，正想再質問他時，有一名「異族人」發現了芘露，並抬着她自波哥的洞穴處走出來。芘露看見那大哥後，先是驚慌，跟着便感到絕望。大哥輕瞄了長老一下，長老再搖頭。大家笑了，笑得咀巴比自己的頭更大……

波哥與哥利看到了這一切，決定出手相救，遂立即走到廣場中。這時，「異族人」正準備將芘露帶走。波哥見到那幾輛車後，因感到好奇而走近去看看。哥利忽從後面推了波哥一把，使他坐上車子。波哥無意中開動了車了，但卻不懂駕駛，誤打誤撞下不但撞倒了那群「異族人」，並救了芘露，但車子則撞毀了。

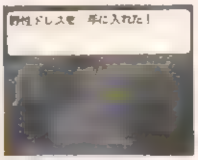
英雄救美，芘露給了波哥一吻，令他充滿力量。哥利也走到兩人面前，現在三人便要對付那群「異族人」……

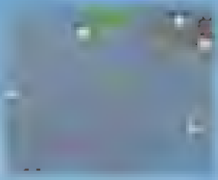
那大哥最先站起來，很帥地撥了一下長髮，看見波哥等人，便喝令手下們站起來，衆人立即排成一列。大哥表明來意要帶走芘露，而波哥則用行動及「說話」表明要幹掉大哥。大哥轉身望了自己族人一下，跟着大伙兒便笑了。大哥表示死的會是波哥，然後便令手下攻向波哥等人……

因爲有芘露幫忙，波哥得以打敗衆人，使得他們駕車離去，剩下大哥一人。波哥走到大哥跟前，再一次示意要幹掉他。大哥不愧是大哥，輕撥長髮，便立即往波哥等人處衝，以一敵三。

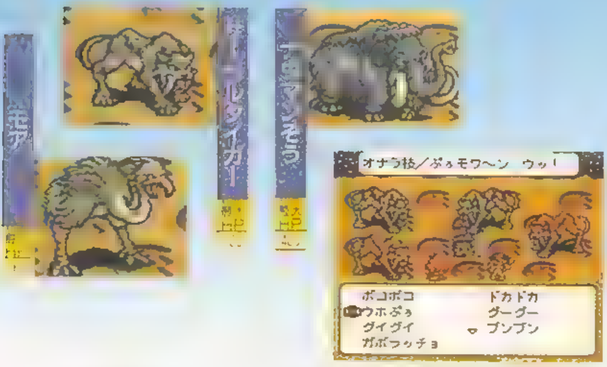
原來大哥叫煞崎（☆18）約有300HP喜歡以他的褲子（其實是蜥蜴）來攻擊，「性感」非常。

打倒煞崎後，波哥等人非常高興，但長老卻不。他認爲一切都是因芘露而起，又認爲芘露是「異族人」，故不可以留下（那交叉手勢是代表「不」，並不是什麼光線之類的必殺技）。芘露非常失望，波哥見狀，便向長老求情，但答覆仍是「不」；波哥再求情，卻被長老轟開了。長老行前兩步，打量四周，便叫族人將波哥等人掉到荒野去。





波哥終於如願以償來到荒野中，但從此無家可歸，要四處流浪。荒野的確比狩獵場危險，除了曾在狩獵場中出現的動物外，野獸也多了不少，有劍齒虎（☆19），最大HP128，殺了可得到猿牙，恐鳥（☆20），最大HP160，殺了有肉及硬石頭，大象（☆21），最大HP400，殺了有肉排（☆22）及硬皮（☆23）。



在荒野的左上方有一間道具合成屋（應是道具合成人），右上方則有一個洞穴。平時進去什麼都沒有，但如果晚上進去的話……

話說波哥等人在荒野流浪了一整天，發現有一洞穴，於是便進去休息。在洞口，他們發現洞內有人，原來是煞崎及其手下。煞崎行來行去，原來正想起花露的事。當他一想到波哥時，顯得十分懊惱。當他聽到洞外有人進來時，便立即叫同手下一起走進左上方的洞裏，更關上了右門。

波哥等人進來後，波哥走到那暗道口察看，敲了兩下，發現內裏傳出怪聲，但因無法開啟，便走到那熄滅了的柴枝處，把火燃起。

坐了一會，花露有點餓了，正想幹些什麼時，哥利放了一團氣出來（屁）。這團氣飄到火堆中，竟然引起爆炸！（這是什麼屁？）波哥及花露弄去了身上的灰塵後，波哥先看看花露可有受傷，跟着便追打哥利。

波哥打了哥利六下以後，便走回花露面前，向她賠過不是。花露搖了搖頭便走到一旁，波哥緊隨，兩人相視而笑，只剩被擊倒了的哥利倒在一旁……

鏡頭一轉，只見花露及波哥在一起，四周都是花。花露忽向波哥索吻，波哥害羞地轉過身去，但想了一會，波哥轉身回來，張咀欲吻……

忽然，波哥驚醒了，原來剛才只是造夢。張目一看，身邊的花露竟被「異族人」擄走了！波哥大怒，向着他們逃走的暗道追去，但卻有人阻了他的去路，那就是煞崎。手下們緊隨煞崎，但卻被喝令回去，衆人便走回暗道，並關上石門。

仇人見面，份外眼紅，一言不合，大打出手……

煞崎雖強，但波哥在荒野鍛鍊過後已今非昔比，輕易便將煞崎打敗。

煞崎自暗道中逃去，波哥想追，但撞不開石門。靈光一閃，波哥走去叫醒被毆暈了的哥利。他帶哥利到暗道前，向他示範撞不開石門，跟着便示意哥利撞開它。哥利點了點頭，於是行前舉起波哥，一下子將他掉向石門……

隨着哥利的奸笑聲及波哥的倒地，石門打開了。波哥當然怒得很，但石門既開，亦不再追究了。

走進洞中，果然見到煞崎及他的手下，還有被抓去了的花露。花露示意波哥不要走近，但救人心切，波哥不理三七二十一便走向煞崎那兒，可惜，波哥誤中陷阱，墮進地洞裏。哥利見到地洞，感到「好奇」，便跳了進去（猩猩果然不是人……）。煞崎看到十分快樂，他撥了一下頭髮後，便與族人及花露一起離去。

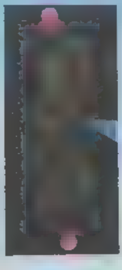
鏡頭一轉，波哥獨個兒在一處充滿花的地方，波哥向上方走呀走，走了一會看見了花露，但花露卻轉過身去，不理波哥。波哥叫了她幾聲，她忽然轉過頭來，露出一副邪惡相。

波哥驚醒，原來自己與哥利仍在地洞中。在黑暗的環境找出路並不易，只好憑嗅覺，找到傳出煞崎體味的地方，向那兒轟三下（按A掣），四周便會亮起來，而出路也會出現。但洞中仍有很多野獸如鱷魚（☆24），雄性最大HP224，雌性最大HP192，和地鼠（☆25），最大HP10，在等着波哥等人。

離開洞穴後，波哥便隨煞崎逃走的路線追去，途中多了一些最大HP544（雄性）和最大HP480（雌性）的長毛象（☆26）及最大HP272（雄性）和最大HP240（雌性）的異種恐鳥（☆27），還有始祖犀牛，雄性（☆28）最大HP304，雌性（☆29）最大HP288。

[illegible]後，便[illegible]入口處有一[illegible]，進入村中，[illegible]，[illegible]村內[illegible]

[illegible]，只見有一群「異族人」[illegible]名女猩猩走[illegible]的洞穴裏，哥利見後[illegible]，[illegible]便走。忽然哥利像發了狂似的走進村中，只[illegible]了。波哥進到村中，只見族人均[illegible]不知，於是[illegible]洞穴裏去[illegible]（在[illegible]的兩個洞穴最好不要[illegible]，[illegible]有接近二十名[illegible]「異族人」，[illegible]他們[illegible]又會有另一批不斷走出來，人每戰[illegible]生不如死，叫苦連天……）



進入洞穴①以後，波哥在Ⓐ Ⓑ Ⓒ的位置發現石器刀、獸皮和硬石頭。波哥又發現哥利被一群女猩猩迷住了。與哥利說話後，波哥便會以「正義之拳」使哥利清醒。

哥利清醒後，便帶着牠到②的洞穴，在左面③的洞中Ⓓ和Ⓔ的位置會發現骨和木棒，跟着便進入④的洞中。洞中有一個又一個的「異族人」走過來幹掉了他們後便進入⑤的洞中，穿過洞穴便會到達生葬祭壇，即故事開始時的祭壇。

在[illegible]壇上，[illegible]「異族人」[illegible]的木柱上，[illegible]「異族人」[illegible]開始[illegible]

眼[illegible]形，波哥立即走上前去，打敗了幾名「異族人」後，便到達祭壇上，那[illegible]在花露後面，[illegible]大[illegible]煞崎擺了一擺[illegible]招[illegible]動作[illegible]，便上前阻止波[illegible]

正當二人鬥得難分難解之際，[illegible]聞一聲巨響，嚇得所有[illegible]人，雞飛狗走，只[illegible]下[illegible]，花露，煞崎和[illegible]在祭壇上

波哥趁機解下花露，與煞崎等人對峙……

突然，祭壇倒塌了，所有人都掉到谷底（竟然不死）。煞崎最先起來，於是走去慰問長老。但見長老神情驚慌，一個箭步便走了……

花露及波哥也起來了，忽然從長老走去的方向傳來一聲怪叫，嚇得花露躲到波哥身後，而煞崎更擔心長老的安危……

有一副頭骨自遠處給丟回來，細看之下竟是長老的，那長老已經……

跟着便聽到「嚨」、「嚨」的腳步聲，然後有一黑影步至，似乎原本花露就是要被獻給這怪物吃的了……

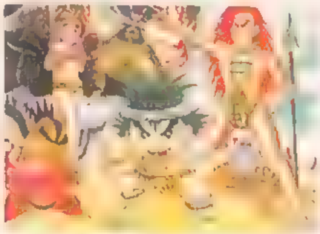
哥利走上前去，拾走長老的頭骨，掉向那怪物（猩猩始終不是人嘛……），這使那東西怒了……

爲保愛人，波哥出動了！原來那怪物竟是一條恐龍，「異族人」叫牠做「啊！帝王！」（☆30）。煞崎爲了活命，也加入了戰鬥助波哥一臂之力。

這傢伙的最大HP是992，只要將波哥，哥利及煞崎放在牠的正下方（不要在牠的斜下方！牠的「急降下」很強的！），花露則站在他們的後面，以「振動振動」（☆31）這回復技來爲大家補充體力。

打敗牠以後，玩者便可以欣賞到完結畫面，看到波哥與花露過着新生活，煞崎的族人及波哥的族人亦愉快地一起生活……

本篇完。



功夫篇 「傳承」

在中國，有一個住在大志山的拳法宗師，因年老需找承繼者，展開了冒險。他找到了三位徒弟，爲他們進行體力、速度及力的修行。至於誰是繼承者就要看老師的教導了……

鏡頭映向一個名叫袁花市場（☆32）的地方……

在充滿着「樂」的世代……有一種將會無奈地失傳的拳法。

那拳法的名字叫……（可由玩者自由更改，但筆者則用回原著的名字「心山拳」。）

（一位老人家在山頂練功，畫面則出現了負責設計人物藤原芳秀的名字。）

心山拳……由巨山領悟動的精神，從水領悟平靜的心…… 然而，清流也會因應場合而變成連岩石也能擊碎的激流！

（老人家的動作越來越激！）

只要比肉體更注重於精神，「人」就會變得強大起來……那就是「心山拳」了。

接着，那老人家（心山拳老師）走到身後的大石前，準備將「清流」變成「激流」。

「嘿！」老師一拳轟向岩石處。

「還是不行……」老師見岩石聞風不動，感觸地說。

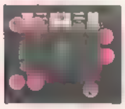
老師走到崖邊，望着雲海：「已經不能再猶疑了……我這副身軀已經不行了。只有將我的心山拳交托給擁有強壯的身體與堅定的心的年青人。」

（畫面映着一間小屋。）

然後，心山拳老師爲了找尋繼承人……

（畫面變成屋內，老師站在房子正中央。）

久未下山的他決定再下山了。



老師爲了下山，便在自己的房間裏ⒼⒽⒾⒿⓀ的位置拿了饅頭（☆33）、便服2件（☆34）和肉饅頭兩個（☆35），而Ⓕ的醒是空的。

老師走出房間，在道場中Ⓓ和Ⓔ的位置取了功夫鞋和麒麟鞋（☆36、☆37）。

在房子的門口，ⒶⒷ兩處皆有「白爪草」（☆38），是用來回復體力的。離房子不遠處，老師在Ⓒ的位置可拿到「大布草」（☆39），也是回復用的。

老師從①的地方下了山，到達袁花市場。一進入市場，右方的老人會說：「嗨！老師！很少見到你啊！」，左面的婆婆則說：「老師……謝謝你，謝謝你。」（或許以前老師有恩於她吧）

向前進入多一點，左面的阿叔說：「最近這個市場有個餓鬼出現了……」右面的老伯說：「啊，老師！原本我想給你一些東西的，但因爲近來的食物變了貴重品……」（老伯別爲難，遲些你定會乖乖的送東西給老師的）

老師再向前行，忽聞遠處傳來一陣叫聲：「喂！有人吃霸王餐呀！」

只見遠處有一胖子一面吃麵一面自飯店中走出來，而飯店老闆則手持菜刀，緊追其後。這胖子似乎並不簡單，竟可一面走一面吃麵而又能同時避過老闆的刀子。

老闆熱得很，於是大叫：「喂！大家來幫幫手呀！誰幫我便會請誰吃飯的！」一聽到老闆請吃飯，村民馬上發揮「守望相助」精神，在老師的面前將那胖子圍着了。

胖子見已無路可退，終於停止吃麵了……。

「終於抓到你了，快將一直所欠的費用交出來！」

胖子：「嘩！我沒有錢的嘛！」這使老闆暴跳如雷。

老闆：「那麼，你有什麼便給我什麼吧！」說着，還用刀指嚇胖子。

老闆見到心山拳老師在場，便找老師來主持公道：

「啊，心山拳老師。這小子經常在我的店子吃霸王餐的！老師，請幫我教訓他！」

這時，如果老師說：「好吧！」（☆40），胖子便會說：「嘩！你給我住手！」然後便進入戰鬥畫面；如果老師說：「不。」（☆41），老闆便會說：「那不如你代他付錢吧。」如果老師說不，老闆會再叫老師出手；如果老師肯付錢，胖子就會被釋放。（筆者選擇了與那胖子過招，以了解心山拳的招式。）

事後（前述兩個結果都會出現以下的對話），那胖子有點不滿地說：「嘩！阿伯你好嘢！」

老闆：「不愧爲老師啊！小子你感激老師吧！下次你再犯便將你當燒豬辦！」說完，大家都各自歸位，只剩下老師與胖子。

老師問：「爲何吃霸王餐呢？」

「我不聰明……又沒有人肯讓我投宿……而且我又胖……比起別人又易肚餓……」（這些叫理由？）老師：「假使能令你的身體不再是負累的話，你……」

「唔？我生來就是這個笨身軀……它會有用嗎？」

老師：「不錯……那身體有一個獨特的個性。善用它或抹殺它就全看你了……」
胖子疑惑：「我自己身體的個性……」
「由你剛才從那邊走過來時的動作已充分表現了那個性了。」
胖子：「那只是因爲我一心一意的想吃霸王餐……」
老師：「假如你來我的地方，你要吃幾多就有幾多。但是，我先會給你稍稍運動一下，正好幫助消化。」

胖子十分激動，不理會自己在公衆地方，大叫：「只要有好東西吃，我什麽也願做！」
老師：「你的名字是？」
胖子：「沙摩！沙摩．赫卡！（☆41）快些給我吃的吧！」

沙摩．赫卡被收爲弟子了。

老師帶着沙摩在村中遊蕩，飯店的老闆說：「因爲那小子，魚翅饅頭已沽清了！連材料也沒有，再製作會需要一些時間。」站在對面的公公也說：「魚翅饅頭不但對身體有益，且味道也是最好的！」在那公公下面的那老伯說：「我喜歡吃你的飯呢！嗨！這個給你。」跟着便給了一碗焗飯（☆42）給老師。離開老伯向下走看見一位小女孩，她說：「男人好吖，喜歡吃便有得吃。」似乎她想吃都沒有得吃。女孩的斜對面有一名阿巫（老太婆），她對老師說：「這個市場仍很繁華呢！這東西給你。」原來是肉饅頭。阿巫斜下方的那位老翁說：「可爾飯店（即沙摩吃霸王餐那間）可是遠近馳名的。」連站在木頭車前的老公公都說：「嚐嚐可爾飯店（☆43）的魚翅饅頭（☆44）吧！」站在木頭車身穿綠衣的哥仔告訴了老師一個消息：「據說汪村（☆45）正有病症在蔓延。這兒也快將……」在木頭車下方身穿紫衣的大叔也叫老師去可爾飯店吃饅頭，可以不理。他身旁的女孩似乎較關心沙摩：「請好好跟老師鍛練吧！」老師再往下走，在那架載着蘋果的木頭車旁有一老伯，他與他對面那位紫帽老兄都說這個市場很熱鬧，而老伯更會給老師一個饅頭。離開村子之前，左面的婆婆向老師道謝，而右面的老人家則表示很少見到老師。

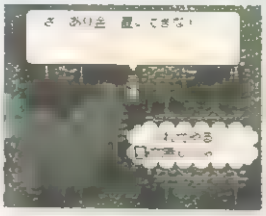
德高望重的老師於是帶同沙摩一起到達汪村。一進村中，右邊的紫帽老兄便對老師說：「旅行時請小心一點，這個村子的老人正流行腹痛。」他對面的孖辮妹更說：「除了有病症流行外，也有扒手出沒呢。」

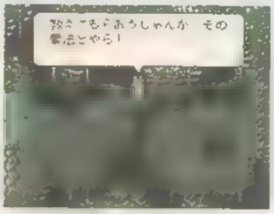
老師見街中有一紫帽混人正在混，於是前去勾搭一下，這位混人便說：「自從袁仔的祖母病了後，袁仔便變得怪怪的。」（較怪的似乎是這名混人自己。）老師一邊走一邊發覺有很多阿公阿巫跪在地上，甚爲痛苦。終於，在菜檔賣菜的那位紅帽黃衫阿叔告訴老師：「據說生長在竹林裏的守體草對腹痛很有效的，但那兒有山賊出沒。」他對面藏在木頭車後的孖辮妹搭咀：「與袁仔一同生活的祖母近來情況不大好……」她與袁仔是什麽關係呢？

在那位紅帽黃衫大叔身旁有一位痛得死去活來的阿巫。老師走過去，給她一個肉饅頭。她吃過後立即彈起來多謝老師：「呀，多謝你！我只不過肚子餓吧了。病？我可沒有呢！」

老師在林中遇見老虎以外，更發現有一個快至看得見殘像的人影在林中左閃右閃。當老師在Ⓖ⒣位採完草，正想走到Ⓙ①位拿守體草及齊菜（☆46）時，忽有一把女聲大喝：「等等！」然後有一個女孩自竹群中閃出，對老師說：「在這種寂靜的地方不提高警覺周圍走是會行衰運的，阿伯！嗱，留下買路錢吧！」如果老師給她錢（☆47），那山賊多謝完老師便會走，只要離開竹林後再折返便可再見到她；如果老師說：「我沒有錢。」（☆48），女賊便會怒道：「什麼？」老師氣定神閒地說：「不巧，我手頭上沒有。但對於像妳這樣的傢伙，我有也不會給妳的……」女賊大怒：「可惡呀！老伯都無情講的了！你的小命也到今天爲止好了！」跟着便會進入戰鬥畫面。

打敗女賊後，她說：「我竟連一個老伯也打不贏……」
老師笑了：「呵呵呵……（聖誕老人式笑聲）誰叫妹妹妳不認眞對付我這個老伯。不過，妳的動作也很好……比起做山賊，妳想不想學拳法？」
女賊：「求之不得啦！但是……我的品行並不好。如果你肯教我的話，我願去學你的拳法。但我可不是爲了成爲你的弟子啊！我是爲了打倒你的！」
老師笑了：「呵呵，氣概很好的小女孩啊！」
女賊大叫：「別叫我小女孩！我叫做麗！麗．孤哥（☆49），比起你們更有個性。」
老師：「明白了，明白了。妳這麼憤怒會使妳那可愛的面容失去的。」
麗：「唔……嘻；口沒遮攔的老伯呢。該出發了！」
麗．孤哥成爲了弟子。





拿完最後兩棵齊菜和守體草後，老師看到路牌上寫着「要命的別前去」，多事的他（其實是筆者）便走了進去看過究竟。

原來那地方是一間大屋，老師走到大門前，那兩名門口狗便惡言相向：「幹什麼呀，老嘢！這裏並不是老坑該到的地方！」接着，便趕了衆人離開。

老師自討沒趣後，回到汪村。

村口的紫衣老伯仍叫老師旅行時小心點，因汪村的老人正流行腹痛。老師走到Ⓐ位的阿巫前，給她吃守體草，她便會說：「啊……眞不可思議，我已沒事了，多謝老師幫忙。請收下這個。」跟着便會送一個饅頭給老師。老師再給其他病者吃守體草，便會在Ⓑ位拿到中華火鍋（☆50），Ⓒ位拿到肉饅頭，Ⓓ位拿到鮎魚鬚（☆51）。

當老師將守體草交給Ⓑ位下面的阿巫之後，她說：「啊……眞不可思議，我已沒事了。你不就是……」

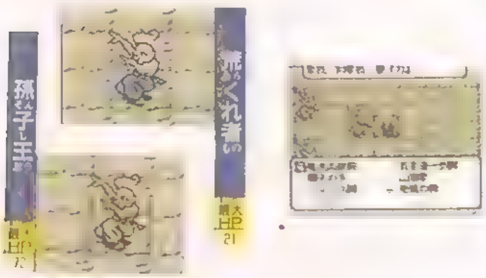
話還未說完，有一名少年跑過，不小心將老師撞倒了。
少年：「對不起！」跟着便走了。

少年走後，阿巫繼續說：「你該就是心山拳老師了，謝謝幫忙。剛才那個少年是我的孫兒，他是一個溫柔的乖孩子，但近來變得怪怪的。他自幼失去了雙親，是由我一手養大的……」

老師再向下走，有一名大漢在攔路。「幹嗎？老伯！」

老師張目一看，見到剛才那名少年正與三名大漢對峙……

爲首的大漢向少年說：「快些交出來……」
少年：「係……」說着，便行近大漢。
大漢：「唔……給我再扒多些回來！」
少年：「……」
大漢怒喝：「快點去！」
少年忽然道：「不！」
大漢：「什麼？」
少年後退了一步說：「現在……現在我不再怕你們了，實在對不起，我不幹。就算我的祖母要靠我養活，但你們竟要我連阿伯的錢也偷！」
大漢：「你腦子出了問題吧！」
少年：「沒有！這樣下去我一生都會是一隻胆小狗！」
大漢行前了一步，說：「那不就該是你這弱者的人生嗎？嘿，來吧！」
少年後退：「不！」但已被圍住了。
大漢：「小子！」
老師正想出手，但面前的大漢對他說：「老伯，不向前走是長命百歲的秘訣啊！」
老師：「失陪了（☆52）。」說完便已閃身至大漢的身後。老師於是走到那少年處。
大漢：「幹嗎老坑？」
老師問：「閣下是否比這位少年強呢？」
「附近一帶我最強！」
老師：「弱的其實是你們。」
大漢怒：「亂講！我孫子王沒理由比這小孩弱的！」
老師：「肉體上就是，但強不是剩指肉體上的。我覺得這少年比你們強得多。」
大漢：「怎會？」
老師：「還不明白嗎？」說完便閃身至大漢背後。
老師：「是心！」
跟着便進入戰鬥畫面。老師三兩下便將他們收拾了。

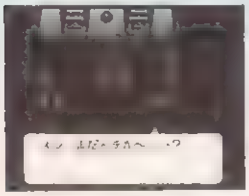


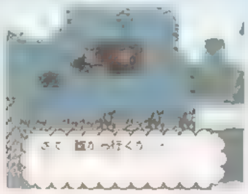
孫子王：「這老伯……」
手下甲：「我記起了！這老伯是老師！心山拳的老師！」
孫子王：「吓？失陪了！」說完便掉頭走。
過了半響，手下甲與手下乙忽然有所覺悟，大叫：「大佬～！」然後也走了。

少年走到老師跟前：「很帥啊！那個……我偷了你（心山拳老師）的錢，我也算很有性格呢！呀！我將錢還給你吧！」
老師：「謝謝！由現在開始，不要忘了你那堅強的心。」
少年：「等一下，可否收我爲弟子呢？」
（這時如果老師說：「……」，少年便會說：「是嗎？那我告辭了！」然後便會走了。老師可以在山上找到他，他會再求老師收他爲徒。）
老師：「眞可惜……（☆53）你是因爲受班傢伙的侮辱而自強嗎？」
少年：「！」
老師：「不用擔心，你比那班傢伙強得多……」
少年：「老……老師大人！」
說完，少年跪下向老師叩拜。
少年：「求求你，老師！請……請收我爲徒！」
老師：「我認輸了（☆54）。」
少年：「老……老師大人！」

老師：「你在那些傢伙面前，顯然沒有勝算，但你仍鼓起勇氣……假使你是那種人，便來我的地方吧，我想你會變得強的。無論你是男是女……壯健或弱小……都並不是大問題。需要強大的是精神，那才會眞正的變得強大。」
少年：「係！」
老師：「我還未問你的名字呢。」
少年：「我叫袁……袁．作。拜托老師了！」
袁．作成爲弟子了。
老師：「唔，弟子已有三人了。我看還是快點回去我那簡陋的道場吧。」說完，一行四人便回去老師山上的道場了。
到了道場內。
老師：「這就是我心山拳的道場了。」
麗：「嘩！眞的很簡陋呢！」
袁：「這兒…這兒將是我習武的地方。」
沙摩：「比起你們所說的，肚子餓更重要呀。肚餓的話便不能練功了。老師，請給我飯…」
老師轉過身去，道：「眞可惜，要立即進行修練了。」
沙摩大驚，說：「吓？」
阿袁仔走前一步，道：「剛剛才登山而來，連休息的時間也沒有嗎？」
麗轉身望向她的師兄弟：「唏！現在不是邊說廢話邊哭的時候了。」說完便轉身向老師說：「這很好。快些開始吧！」
老師轉身面向衆人：「首先，你們要向我展示你們現今的實力。」
麗：「那就由我先開始吧！」
袁仔退後了一步，老師說：「麗，那便不用客氣，儘管來吧！」說罷，老師行前了一步。
麗：「我想也不用多說了。」
於是兩人便對戰了。
被老師輕易打敗後，麗便說：「可惡呀……」然後歸位倒下。
老師：「跟着是誰呀？」
沙摩彈起，說：「我來！雖然我有少許肚餓！」
老師：「練習完了便有吃的給你。」
沙摩：「份量令我飽滿的飯呀！」
跟着又再進入對戰畫面。

可能是因爲肚餓的關係，沙摩被打倒後，返回原位說：「嘩！」然後頭暈暈的倒地。
老師：「這樣嘛……袁仔，怎樣了？覺得害怕的話便可以停止　」
袁：「……我來了！」
老師：「就像想殺了我那樣攻過來吧！」
袁：「嗚！」
　　接着便進入對戰畫面。
　　被打敗後，袁仔退後幾步，「咳吔！」一聲倒地。
老師：「比想像中更強呢……這將會變得很有趣呢…」
　　夜深，老師坐在自己的房間中守夜。
老師自言自語：「呵呵，想不到這麼快便找到三個人……很久也未試過這麼累了……但心更累呀。」
　　忽聞異響，老師轉身看見沙摩軟弱無力地爬了進來。
老師：「沙……沙摩！」
　　沙摩爬多兩下，問：「還……還有沒有飯吃？」
老師汗顏：「怎麼你還有食慾？」
　　第二天，老師帶同三名弟子到達山頂。
老師：「首先，你們一定要懂得最基本的『體力』。這個山頂空氣稀薄。在這兒自由活動，體力自然會下降。」
老師心想：「今日的修行共有四戰……到底由誰開始先呢？」
　　（這時及以後的修練，玩者可自由選擇自己喜歡的弟子來教導，而教導出來的成果會直接改變故事的結局。筆者就只教導麗，因爲她的攻擊力是三人中最強的。）





　　四戰過後，老師對麗說：「到此爲止了。」然後又走回原位。老師問：「怎樣？有沒有受傷了？」
麗：「唏！怎會呢？」說完便倒地了。
　　兩位師兄弟大爲緊張，阿袁仔走近麗說：「阿麗師姐！」
麗：「笨蛋，不要你幫手！」
沙摩：「停手吧！」袁仔轉身望他。沙摩立即走到麗身旁，向阿袁仔教導：「麗是女孩子來的。對待女孩子不得不溫柔一些的。」
麗驚醒：「我是女孩?!」然後轉身望天：「呀哈哈哈……」（似乎她終於明白自己是女孩了……）
　　第二天，老師帶了他們到竹林修練。
老師：「今日在這個竹林修練是爲了提高你們的『速度』。」
沙摩：「對於速度……我可沒自信呀。」
袁仔望望四週：「這確是一個很難移動的地方呢。」
麗樂了：「嘻，在這兒我可來去自如呢！」
老師：「那麼，該開始了。」
　　修行於是開始了。
練習完了，老師說：「好，今天到此爲止。」
　　（如果老師在修行時被弟子打敗，那一戰便會重新再來，一定能打敗弟子的。）

　　夜深，老師又在自己的房間守夜。
老師自言自語：「口中雖說強，但今天的修行已強烈影響了我的身體……呀，他們的情況怎樣呢？」說完，老師便走到道場中，看到麗和沙摩都熟睡，於是道：「果然累得很呢，在這麼硬的地板上也可以睡得像死了一樣……」老師忽有所覺，「？袁仔呢？」
　　老師左看右看都見不到袁，便走出屋外找尋他。老師一出屋外，便見袁仔在屋旁空地獨自練習。爲免騷擾他，老師躲在暗角偷看。
　　只見袁仔一邊練功一邊說：「沙摩師兄體力強，麗師姐有的是速度……哼！我可不會輸的！」
　　老師見狀什爲欣慰；心想：「袁仔‥‥呵呵呵……」（又扮聖誕老人）
　　過了一天，老師在道場中教導弟子。
老師：「你們已懂得基本的了。由今天開始你們便在與我對戰時提昇自己的『力』吧。」
麗：「這正是我所希望的！」
沙摩：「練習後請給我飽飯吃！」
老師：「在實戰時，對手是想將你們置於死地的。而我也會盡全力的。」
袁：「啊……」
老師心想：「這班小子都變得強了……今日我最多可作四戰，到底由那個先開始呢？」

　　四戰過後，老師說：「到此爲止了。」然後回到原位，忽然不支跪下：「嗚……」袁仔立即走前：「老師！」沙摩及麗亦走上前去。
麗：「老師！」
老師：「我……我沒事！你們……比我想像中更強，呵呵呵……今日……我似乎不休息不行了……」
　　鏡頭出現四師徒練功時的硬照。
　　之後…心山拳老師與三位徒弟的修練一天一天的過去了……
　　老師再在道場中教導三人。
老師：「今日我所說的將極其重要。你們的確變得很強。但只是強是不能將對手打倒的……防守亦是令你們更強的東西。」
　　忽然屋外有人大叫：「老師！老師呀！」原來是袁花市場可爾飯店的店主。沙摩一見店主，嚇了一大跳：「你…… 你還要找我?!」
店主：「不，不，有一班來自汪村的大漢來到袁花市場來搗亂呀！」
老師行前：「汪村的？」
袁行前了一步，道：「是孫子王！他一定以爲到了袁花，老師便管不了！」然後轉身望向老師：「我去吧！」說完便走向門口。
老師大叫：「別去！」袁仔停了下來回頭望老師。
老師：「今天你什麼地方也不用去。」說完便行前了一步：「的確……現在那些傢伙也不是你們的對手。但是你們出手卻只會令到袁花的人們增加對力與力對抗（打鬥）的憎厭。」
　　老師看看自己的徒弟們，遂道：「你們的心還未經磨練。」

飯店主人左看右看，向老師說：「老師……」
老師走到店主面……別想了，我會去袁花……」說完便走向大門。

三位徒兒都欲跟着老師，但老師卻轉身說：「你們在這兒繼續練習，知道嗎？」

袁：「明……明白了…」

然後，老師便獨自到袁花市場去了。

一到市場，各人都告訴老師：「那些傢伙在裏面！」老師向前走，前面傳來「哈哈」的笑聲。老師再向前走，聽得有人大叫：「酒呀！酒呀！」行多兩步，那人又大叫：「食物呀！食物呀！」再向前走，已聽到那人大叫：「女呀！女呀！」救人心切，老師加緊腳步，終於見到那個孫子王。

手下乙向着面前的少女大叫：「好呀！好呀！」忽然發覺老師在身後，便回頭：「?!」

孫子王：「!!心山拳的老伯！」

老師：「快些走！你們很礙眼。」

孫子王：「別再以為我還是那時的我了…我已加入了義破門團，經過了嚴厲的修行！嚐嚐我的新必殺拳吧！」跟着便進入戰鬥畫面。

打敗孫子王後，孫子王不憤，道：「可惡……怎會這樣的……」跟着便走到老師身後，說：「有種就留在這兒！奥狄王．李（☆55）大人一定會收拾你們的！」說完便走了。

過了半響，手下甲及手下乙才大叫：「大佬～！」然後也走了。（筆者按：反應遲鈍，難怪一世做手下！）

老師心想：「奥狄王．李？義破門團？」

隨着一聲「好呀！」店主已走到老師面前：「不愧是心山半老師！來！我給你本店最出名的東西！」於是老師便得了一個魚翅饅頭。

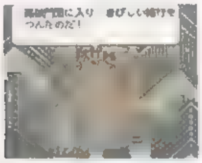
左邊的少女說：「老師，讓我送你一些好禮物吧！來這邊……」跟着便拉了老師到一邊去。

老師：「怎麼這年青少女在這地方……啊…這……這是很珍貴的……桃子饅頭（☆56）呀！」（失望嗎？）

左上方的孖辮妹說：「老師，謝謝！這個給你！」老師便得了一隻熊貓（☆57）。右上方的女孩給了老師一隻中國狗（☆58）。右方的孖辮妹很激（動），大叫：「別碰我！啊，原來是老師，辛苦了。」

整個市場的都感激老師，這使老師在ⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ的地方分別得到肉饅頭、老酒、鍋蓋（☆59）、北京鍋（☆60）、饅頭、虎之服和虎之小手，而老師就在ⓔ的那位大叔處得到鬥術之書。

完事後，老師便返回道場。未進門口，老師見麗倒在地上，遂上前去。



「麗，怎麼了？」

「老……老師……」麗氣若游絲，道：「自在你離去後……有一班自稱義破門團的傢伙……與我們大戰一場……我們不夠人多……」

「阿袁仔和沙摩呢？」

「在……在裏面……」

「振作點呀，麗，」說完麗便立即站了起來。（很強呀……）

一進屋內，已見阿袁仔及沙摩分別倒在道場中及老師房中，已經死了。而房子內更遭惡意破壞……

「混帳呀……不能饒恕！不能饒恕呀義破門團！」老師怒了

至於誰生誰死便要看玩者如何教導徒弟了。只有最強者才可不死。順帶一提若不死的是袁仔，當老師發現麗和沙摩的屍首時，袁仔們會在暗角走出來，說義破門團來襲時，自己因害怕已躲起來，引致兩人死亡，便更覺得自己有責任，要老師將他逐出師門。但老師認為自己也有責任（當然，禍是由他闖的！），又叫袁仔要為了兩人而生存下去……

轉眼間，老師已將兩人葬好，並和麗一起拜祭他們……

「沙摩……事情並未完結的。你好好安息吧……我很快便會來的了……你等我……」

老師轉身走近麗，對她說：「由現在開始，看清楚我所作的事……因為以後我也幹不出了。」說完便站在兩人墓前。

「好好地用妳的眼……妳的心，將我運氣的方法，我的動作……」說着，忽然地動山搖。「我的一舉手一投足……牢牢的記着！」

老師出招了！果真驚天動地！但在中途，老師卻不支跪下。

「老師！」

「……喘喘……」老師氣喘如牛：「這就是我們心山拳的究極奥義……旋牙連山拳……」

「現在的妳還未能使出這一招……」（那教來幹什麼？）

「但……只要將它牢記於心……妳也可以使出的。」

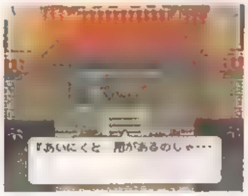
兩人已回到道場。

老師：「今天到此為止了，好好休息吧。」說完便走到大門口。

麗：「老師你往哪兒？」

「我只不過是去他們的墓前一下吧了。」老師撒了一個謊。

為了報仇，老師隻身前往義破門團……（即竹林中的大屋。）



當走到第一次與麗見面的地方，忽有一把女聲傳來：「老人家想一個人報仇嗎？」然後有一條人影閃到老師面前。

「麗!!」

「老師……別要一個人去，如要堅持，便先將我打倒吧！」

「麗……明白了！妳終於也覺悟了嗎？」

「唔！」

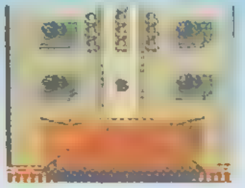
「去吧，麗！打倒義破門團和奥狄王．李！」師徒二人便向大屋進發。

走到門口，門口狗問：「幹嗎，老嘢？，這並不是老坑該來的地方！」
老師：「我剛巧有事……」
「這老傢伙！」跟着便大打出手了。

幹掉那兩頭狗以後，師徒兩人進入了大屋，先見到一個教場，教練正指導學生。
教練：「!!心山拳老師！」衆學生回頭看老師。
教練：「聽着！誰可以取下這傢伙的頭誰就可升職！」衆學生一擁而上，但卻被輕易幹掉了。

如在衰仔生存的場合，衰仔會在老師進入教場時出現，踢走幾名學生；在沙摩不死的情況下，會看見一幕「渡邊少年爲父報仇記」，渡邊小子一個人挑戰教場中各人，以渡邊拳法究極奧義「天突拳」來自爆……

解決了學生們，老師也順手收拾了教練。有人見到這情形，便大叫：「放老虎！快放老虎！」這使場中多了數頭Q版老虎。



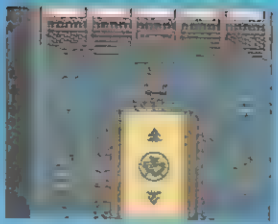
殺入大屋中，在ⒶⒷⒸ的位置拿了饅頭、武藝的羽毛（☆61）和功夫鞋。

老師一直向前走，在ⒹⒺⒻⒼⒽⒾ的地方得到麒麟鞋、空氣（即沒有東西）、桃饅頭、桃饅頭、桃饅頭和空氣。

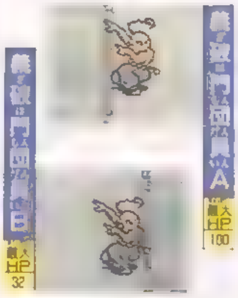
老師走到一間大房，房中央有一大枱，枱旁有五位最大HP97的傳眞派弟子（☆62），他們大叫一聲「心山拳老師」便會衝過來。如果沙摩未死便會在這時出現。

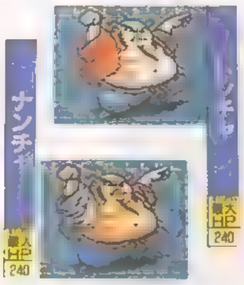
收拾了他們以後，老師在ⒿⓀ拿到了葫蘆（☆63）和肉饅頭。

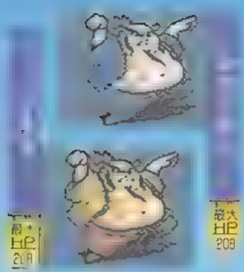
老師最後都到了最後的一間房了。只見房中央有一張長枱，枱房有十數名貌似高手的人正坐着。

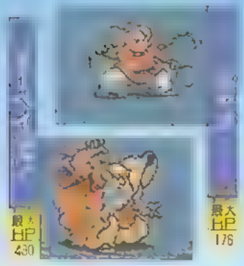


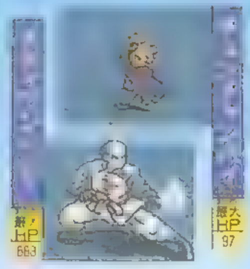
「歡迎你，心山拳老師！」老師行前，看見主席位上坐了一人。
「閣下定是奧狄王．李吧！」老師道。
「初次見面，老師便以不過半數的死傷來到這兒。不愧是心山拳老師，值得尊敬。」李續道：「但是，在這兒的人並不是我的門生。你想殺我的機會是沒有的。」
李：「第一，我們人多勢衆，但我卻不喜歡這樣。」
麗大怒地：「話給我說清楚！你來我們道場破壞時不也是以多欺少的嗎？」
李：「啊！那些是我的門生。有時候我也管不了他們那麼多。對於那事我深表抱歉。」
李：「讓我由末席開始介紹各人給你們認識吧！」
「新斯（☆64）（最大HP120）及捷斯（☆65）（最大HP120）。」
「依斯（☆66，最大HP160）及阿魯斯（☆67，最大HP160）。」
「東義（☆68，最大HP240，殺了有魚翅饅頭及肉饅頭）和沙義（☆69，最大HP208）。」
「難義（☆70，最大HP240，殺了有肉饅頭）及披義（☆71，最大HP208，殺了有龍的小手）。」
「珍……玲……珊三姊妹（☆72、☆73、☆74，最大HP：珍176，殺了有龍之服、玲HP128、珊HP176）。」
「以及首席的……依平哥（☆75，最大HP480）。」
「你順序的挑戰他們吧！勝了的話或許你可到我的跟前。」李向老師道。
「哈！這個宴會不會很有趣嗎？」李笑了。











經過多輪激戰，兩師徒終於走到李面前。
忽然有兩人走了出來，包圍了老師等人。
李：「哈哈，遲了介紹，他們是修之，曼之！（☆76，☆77）因他們擅用暗殺拳，故經常在我身後，假使他們叛變的話，也許我也會被暗殺……但我也喜歡這種事呀！我們並不是與義破門園同流。我們不會相信同門……我們只求強大！」
老師小聲地說：「麗，這兩個傢伙由我來應付……妳……妳去幹掉奧狄王，李！」
麗：「我去幹掉他!?」

「對於李的攻擊，我們的體力尚可應付，但妳比我更有體力，可以幹掉李！」（這叫做「戰術」。）
老師：「想起我在兩人的墓前教妳的奧技吧！」
回憶畫面……

麗：「明白了！」然後她便躍上長枱，面對李。
李：「小娃兒是我的對手？不是老師而是妳?!的確老師也老了……勝不了的……嘿……嘿……哈哈哈……」
麗：「未出手結果也是未知的！」
李：「那麼……妳這小賤人便給我去死吧！」說完便跳上了長枱。
「嘿！」老師連忙運功，使出旋牙連山拳！立時地動山搖，嚇得修之及曼之也後退了兩步。
麗：「沙摩！袁仔！看吧!!心山拳奧義……」說着，麗也運起功來。
李：「哼哼……連刀也燃燒起來了啊！呵呵！」
「旋牙連山拳!!」跟着便進入戰鬥畫面。

李的最高HP是688，戰鬥全無花巧，先用旋牙連山拳扣去他一部份的能源吧！然後便全靠自己了！

打敗李後，麗一腳將他踢走，先破椅背再撞牆，十分有氣勢。
「老師！」麗見老師倒地便立即走過去。
「我沒事。妳……妳也變得……強了……
「不不……只是你教導有方……」
老師望向麗，道：「現在……心山拳便……正式由妳承繼……」
「別說這些！」麗擔心了。
「不……能來到這裏都有點……不可思議……妳的成長使我能支持到這兒。麗……妳的確是一個善良的女孩……心地善良和堅強……希望妳別忘記……」
麗：「明白了……」
老師：「我會向沙摩及袁仔說……說妳已成長了……」說完，老師便倒地。
「老師!!老師呀!! !! !!」

鏡頭見麗一個人在拜祭墳墓A、B、C。拜祭完，她便走到身後的大石前。

「砰！」的一聲，麗一拳便將大石一分爲二。「老師……我已能將這大石分爲兩份了……而我說話的方式也改變了……因爲已沒有人可以使我怒了。我像不像師父你呢？我何時會像老師你那樣慈祥那樣強呢？」
說着便走到三人墓前：「看吧！沙摩、袁仔、老師！我已經……」然後走到崖邊：「我已成爲心山拳的繼承者了!!」

說完，麗又繼續練功，然後到袁花市場遊蕩，跟着又到汪村去。畫面又出現以前四師徒的生活，而字幕又出現了，本篇完結。

完結前，麗會爲大家作最後的練功示範。

近未來篇　「流動」

在距今不久的近未來，有一名擁有超能力的少年，因得知太多人的心底話而經常與人打架…一個會「讀心術」的少年…能否令到古代的機械魔神「布力奇大王」復活呢！

畫面出現一雙眼睛。眼睛的主人問：「你…現在幸福嗎？」（哪個答案都會出現以下對白：「幸福是人生的毒藥…但，你的人生是你的東西…誰也幫不到你的啊。你只有靠自己。有點像說教嗎？再聽些我的說話吧…

鏡頭映着一個少年在公園的長櫈上睡覺。他造夢了…
「父親！」那少年回到孩童時代，在一片漆黑中叫喊。
「我在哪兒？」還是小孩的他在黑暗中四處奔走。

他左看右看，忽然聽到一聲巨響。是鎗聲！
「!!」他朝鎗聲傳來的方向走過去。他看到一名男子倒臥在血泊中，而另一名男子則正逃離現場…
「父親！」倒地的男子原來是少年的父親：「不要死啊！你應一應我吧!!」

父親已經死了…「父親!!」

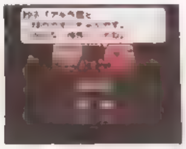
在那之前…父親已經停止了呼吸。父親是一個勇敢地與飛車集團「聖戰者」（☆78）戰鬥的機動隊員…沒有人想到事情會變成這樣…我一直也以我父親爲榮。

鏡頭轉向孤兒院。
孤兒院的導師妙子：「…各位小朋友，今天起你們會多了兩位新朋友。」

小孩顯然已被送到孤兒院去了。妙子走到他面前，道：「告訴各位你的名字吧。」

（可由玩者另改名字，但筆者用回設定名字：晃（☆79）。

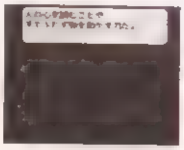
妙子走開，向大家說：「是晃與他的妹妹香。大家要成爲好朋友啊！」（原來還有一個妹子，幹嗎現在才提起她？）



大家：「係～!!」他們似乎都很歡迎晃與香，除了一人……
妙子：「渡邊呢？」
「係～…」渡邊勉強回答。

鏡頭再映向那雙眼睛…
「之後，我與妹子阿香一起住進了「小孩之家」（☆80）了…自此，我得到一種使用不可思議力量的能力…那是所謂的「讀心術」和運用意念力令物件移動的力量。按下「Y掣」便可知道別人的心正想什麼…明白嗎？」

這時，玩者只要按下Y掣，便可以知道那少年心想：「OK　那很好。」
「要是你擁有那種能力，如果你是我的話，你會怎樣做？」眼睛慢慢消失了…



鏡頭映向那少年（晃），在公園的長櫈上醒過來。附近有一男子及一位老伯。
「公園很好呢！」那男子說。「令人不能怠工是商人的魅力呢♥」他心想。
「難題…爲什麼老人家找不到工作呢？」老伯說。
「這傢伙像是那群帶着骷髏面具的賤人們的同黨呢！」他心想。

附近有位小童：「請隨便說話吧。」「今天燒餅屋的老板還未來啊～」他心想。

公園下方有一位老伯及一對情侶。
「唉，現在的年青人實在放肆…」老伯說。「我年青時與老太婆又這又那…」他心想。
「在跨海大橋上的茱莉安娜啊…」男子說。「沒錯的！在必勝約會攻略上是這樣寫的。」他心想。
「那是什麼～很有吸引力呢！」女的說。「……」她什麼也沒想。

在花叢中有一小孩。「別過來！」他說。「這個人或許是媽媽所說的拐子佬！」他心想。

晃正想離開公園。忽有一戴着骷髏面具的老哥走到他面前。忽然在草叢中又走多三名同樣裝扮的人，將晃重重包圍。
「小子！」其中一人道。
「他在想什麼呢？」晃心想。
「捉了這小子今天的人數便夠了…！」那傢伙心想。
「有本事就捉我來湊夠數吧！」晃道。
「什麼？」那些傢伙感到奇怪。

正當此時，遠處響起了一陣電單車聲。

一名「死飛仔」駕着一架「哈利」電單車進入公園，在晃等人面前停下。那「死飛仔」向那些面具男說：「賤種們…」
「你說什麼！」那些傢伙一擁而上，誓要教訓那「死飛仔」。

那「死飛仔」下了車。「……我是剛巧路過的…」那「死飛仔」衝向那些傢伙：「燒餅屋老板呀！」

說罷，數人便在公園裏當衆打鬥。

收拾了那些面具男以後，燒餅屋老板走近晃。
晃：「嘻嘻…謝謝你！剛才…」
無法松：「小心點嘛…晃…」原來那老板叫無法松，與晃是認識的。「這班傢伙的行動有點怪…」
晃：「他們是否捉了我會有錢收的呢？」
松：「你妹妹的身體如何？」
晃：「她很好。嘻嘻…」
無法松：「你受傷了。我送你回去吧。」說着，便走回自己的「哈利」。
「那些傢伙想得到什麼呢？」晃問。
無法松：「……」然後坐回車子上，十分有性格。

晃走近無法松，使出讀心術。
「最近一連串的拐帶事件…沒弄錯的，一定與那班傢伙有關…」無法松心想。

晃上了無法松的車子，兩人絕塵而去。

畫面一片漆黑，出現了人物設計的島本和彥先生的名字，並響起了本篇主題曲的卡拉OK音樂。主題曲的名字叫：「GO！GO！布力奇大王（☆81）!!」

畫面映着無法松與晃駕着車子在市內飛馳（歌詞：古代的巴比倫王國…），畫面出現了在黑暗中的布力奇大王（歌詞：鋼鐵之拳劃破天空…）。畫面再出現無法松等人飛馳的畫面（歌詞：爲了打倒異形魔神…燃起了憤怒之火…）。鏡頭映着碼頭，即晃父親葬身之地（歌詞：叫醒那灼熱的心…），再看見車子飛馳到小孩之家門前（歌詞：布力奇大王，與我同在！）。

（編者按：若各位懂日文的話，大可依畫面上的字幕隨音樂唱出這首歌來，但唱法一定要熱血，可參考七十年代的動畫主題曲唱法。）

隨着主題曲的完結，無法松等人已到了小孩之家的大門前。晃下了車，走向大門。

無法松：「代我問候大家。」

晃：「既然來了，不如進來坐坐吧。」

無法松：「再見了！」說完便駕車走了。

晃只好一個人入屋。一進大門，便見到妙子。

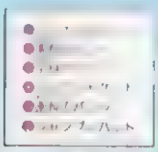
妙子：「呀！晃！那是什麼傷痕?!你又與人打架了吧!!」

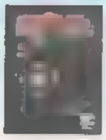
晃：「妳好煩，別理我！」

妙子走前，道：「不能不理你的，快把這件骯髒的恤衫脫掉！」

晃：「煩人！」

過了一會，妙子說：「好了！不要再弄污衣服了！」說罷，便帶着自晃身上脫下來的恤衫走去浴室。





晃走到大廳，與電視機旁的渡邊（☆82）說話。

晃：「給我在妙子的房裏拿藥來吧。」

渡邊：「我去？我正在看職業摔角賽事…」不願去也得去，渡邊起行了。

渡邊一離座，阿雪（☆83）便立即前來搶了他的座位來看比賽。

阿雪：「嘩！米沙華（☆84）呀！」

渡邊見狀，遂走上前道：「那是我的座位來呀！」說完，便走去妙子的房間。

晃於是又走到妙子的房間找渡邊（妙子的房間在②的位置）。見到渡邊，他說：「在哪兒呢？」

晃：「我一邊看電視一邊等你吧。」

「為什麼又要我做…」渡邊心想。

晃回到大廳，那群小孩仍在，阿雪看電視已經看得有點忘我了。

「哥哥！打架打輸了回來吧？找到工作的話也帶我一起去嘛！」嘉斯（☆85）說。「哥哥一個人又怎會夠人打呢！」他心想。

「晃哥哥是打架方面的笨蛋。經常要妙子姐姐擔心，她可可憐呢！」阿基（☆86）說。「停吧！他一定正用讀心術來讀我的心…」他心想。

晃坐到電視前。

電視旁白：「開始了！全國職業摔角期待的一戰！究竟是米沙華勝出還是木台（☆87）勝出呢？無論誰勝誰負，也是我們所期待的一戰！規則是前所未聞，從來未有人試過的無回合限制！呀！現在要開始了!!」

渡邊立即從妙子的房間走出來。

阿雪：「米沙華不要輸！」她大叫：「回轉手肘！」

接着，她將這擊送了給晃，使晃彈後數尺，撞倒渡邊。

嘉斯看不過眼，走上前去：「阿雪妳幹什麼？哥哥已受了傷的嘛！」

阿雪：「我什麼也沒幹過。」

阿基搭咀：「受了傷便不好了！」

渡邊向晃說：「藥來了。」

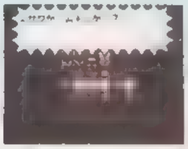
晃看了看那些藥，道：「這…這是急救用的呀！」

渡邊：「職業摔角比這個更為重要嘛！」說完便走到電視前的空位坐下。

阿雪見狀，對渡邊說：「呀～！我是坐在那兒看電視的！」跟着便衝前推開他。

阿雪繼續看電視：「嘩！米沙華呀！」

渡邊：「太過份了…」



晃不理他們，跑去看妹妹，香的房間在④的位置。

一進房，便見到院長正坐在房中，香則在牀上睡覺。

院長：「香正在午睡，你遲些再來吧。」他心想：「唉，他又負傷而回。」

晃走到香身邊，她正「呼…呼…」的睡得正甜。「別死呀…泰洛機之（☆88）…」她心想。

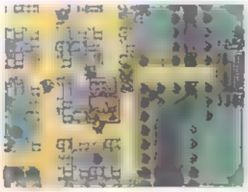
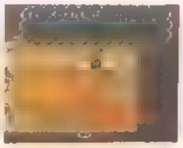
誰是泰洛機之？為解疑團，晃走回大廳，向渡邊打聽。

渡邊：「是呀！阿香因為她的泰洛機之病了而十分擔心呢。泰洛機之？那是嘉斯拿回來的烏龜來啊。」他心想：「一隻龜竟比我更重要……」

當知道那是龜後，晃再去找香。

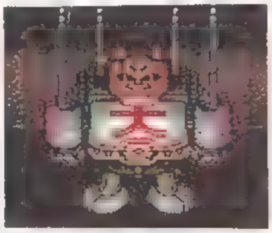
香：「牠死了…死得很恐怖…牠很可憐…」她心想：「雖然牠的肉體死了…泰洛機之的…心還未死的…」

晃：「沒錯！藤兵衛什麼也幹得來的！是古道具屋壽商會的藤兵衛啊！我與他談談吧！」說完，熱血的晃連香對這番話無動於衷也不理，便向壽商會走去了。途中，有很多聖戰者帶着一些怪物來攻擊晃，只要將聖戰者消滅，那些怪物便會灰飛煙滅，就是所謂"Break Down"。如果將怪物消滅後才殺死那聖戰者的話，會拾到一些道具。最常見的是給機械人用的強化部件（☆89），每個可令機械人加10HP，很有用的。

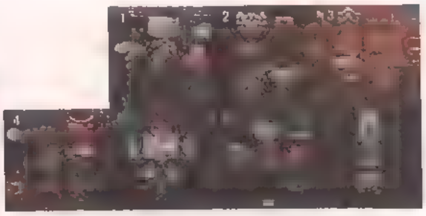



到達壽商會後，晁走到洗手間（☆90）前，向裏面的人使出讀心術。聽得一陣怪響及裏面那人的心底話：「…跟着便要洗手…」之後，有人從裏面走出來，那就是藤兵衛。
藤兵衛：「啊，來了嗎？」
晁：「幫…幫幫忙吧！」
　　藤兵衛洗手。
「幹嗎？」藤兵衛問。
「那…」
藤兵衛有點不耐煩：「幹什麼!?」
他走到晁面前續道：「有什麼事便儘管交托給我吧。別以為這兒只是古道具屋。我在筑波（研究所）學過先進的技術和古代留傳下來的智慧！那泰洛機之我也可使牠復生！跟我到地下室的物質轉換裝置（☆91）那兒吧。」說罷，藤兵衛便走到地下室。
　　到達地下室，晁走到正在物質轉換裝置前的藤兵衛那處。
藤兵衛：「就讓你看看物質轉換裝置的性能…你走到一旁去吧…」
　　晁卻走進那裝置裏。
「不要！」藤兵衛大怒。話未說完，便發生突變。
藤兵衛大叫：「不要！」晁於是走開。
　　那裝置卻發生爆炸！
　　當一切靜下來後，晁走到呆了的藤兵衛前。
「情況不大好…你先回去吧。」藤兵衛道。「剛才真危險…」他心想。於是，晁便先回孤兒院。
　　回到孤兒院，晁立即去找香。
在房中的香一見晁便問：「怎樣了？」
「沒問題，藤兵衛正來這兒。」
　　話未說完，藤兵衛到了。
藤兵衛：「Hello～Everybody♥因為轉換裝置的情況不大好，所以我便步行前來。」
　　藤兵衛走到泰洛機之面前，看了一會道：「唔～情況危殆。要快點將這個泰洛機之『液態還原』…」
　　過了一會，藤兵衛大叫：「這個是加了金屬外殼，以流體機械人形態復生的泰洛機之！」說着，不知藤兵衛幹了甚麼，突然走了一個青色人形物體出來。」
晁：「流體機械人??」
藤兵衛轉過身去，道：「首先要注入電源…」說着，轉身望向晁：「晁，將這個插入插座。」
「插座？」晁左看右看的找插座。
　　晁在房間的左下角找到插座，並將藤兵衛所說的「這個」插了進去…藤兵衛被接通電源了…
　　藤兵衛被電焦後，那青色人形物體開始郁動…
晁：「這傢伙是什麼來的？」並用讀心術讀它的心：「香…多謝妳…」
晁：「怎…怎麼…喂，你跟着來！」說完，那青色東西便跟着晁。
　　他們走到藤兵衛面前。
藤兵衛：「呵呵…」說着便拍走身上的塵：「咳咳，科學是很了不起的東西啊！」
「唔?!」藤兵衛若有所思：「等等…」
「突然想起…這方法或許也能用於布力奇大王上…」晁讀了他的心。
「沒錯！那一定可以！」藤兵衛大叫。叫完便走了。
「成了！」香說。「因為藤兵衛弄錯，泰洛機之變成了泰洛依摩（☆92）…」她心想。
　　離開香房間，妙子則剛從③的房間走出來：「大家好好的午睡吧！」她向裏面的人說。

　　嘉斯特然走出來，左看右看說：「睡不着。」轉身便走了。
　　這時，晁可以走進房中和半夢半醒的小朋友談話，他們會各要晁手上的一件道具與他們各自手上比晁的還強的道具交換，也可以遲些才進去。
　　晁與泰洛依摩走到大門，見嘉斯正在沙池玩沙，於是便走過去。
嘉斯：「阿雪當衆大叫我做色狼呀！你該送些什麼給我！」晁給了他一個根性燒餅（☆93），而嘉斯則給了一雙手套（☆94）給晁。
　　要是手上沒有根性燒餅的話，便走到公園入口處的燒餅屋吧。晁走到無法松面前，他會叫晁幫手賣餅，當有人幫襯時，售價因人而異：小孩子賣100丹或300丹；阿哥賣1000丹或10000丹；姐姐賣300丹或1000丹，阿伯賣100丹或10000丹。賣出後，無法松會送東西給晁作謝禮。100丹送鯛燒餅（☆95）、300丹送香蕉餅（☆96）、1000丹送根性燒餅、10000丹送米沙華燒餅（☆97），全部都是體力回復用的道具。
　　離開了小孩之家，晁便走到壽商會，但卻見不到藤兵衛。於是，他便走到地下室（地下到接近地心，大約落十多層）找他。
　　到達地下室，見到藤兵衛站在一巨大物體前。
「這…這是什麼？」晁問。然後，他走到藤兵衛那兒。
「你大約想像得到吧！這個古代的機械人布力奇大王是用念力來移動的。」這個就是布力奇大王？怎會在這兒的？
「但是，現在擁有這種力量的就只有『液體人類』了…液體人類就是…被液化了，在物理上能力勁弱但精神力勁強的人類。令這布力奇大王開動有兩個方法。一就是用超能力…二就是注入液體人類…」
「以超能力來操控…」晁道：「我沒有理由不行的！」
藤兵衛：「唔！你想嘗試令它動嗎？」
「是啊（☆98）！」晁答。
「那麼便上來吧。」說完便走回地面。



　　回到地面，見藤兵衛坐在樓梯口。他說：「好了…先去摸摸粉紅色大象（☆99）再看書（☆100）。然後去彈木琴（☆101）跟着去摸那藍色面具（☆102）。再到地下室好好地叩拜布力奇大王。最後回來好好的洗手然後坐在洗手間裏。」（怎麼這麼煩的呀！）



　　經過一輪手續後，晁終於坐進洗手間。藤兵衛伸頭進來大叫一聲：「Music Start！」整個洗手間忽然向下沉！
　　鏡頭映向地下室的布力奇大王。有一條管子正伸向它頭部的駕駛倉。

洗手間下沉了一會，終於停止。藤兵衛走了出去。

一出門口，便已到達布力奇大王的駕駛倉內部（唔，洗手間與駕駛倉相通…）！

藤兵衛：「開關有五個，你試試吧！」

但無論試多少次，晃都不能使它移動…於是，晃再走回洗手間。

「還是不行嘛…」藤兵衛說着，洗手間已回到地面。

離開洗手間，見藤兵衛坐在在樓梯口，晃走過去，他說：「有些什麼好東西即管拿來給我，我會幫你改裝的！」說完，晃便走了。

晃回到孤兒院，走到③的房內收集情報。

左下角的渡邊：「一會兒便在洗手間等我…我會拿來給你的。你會給我什麼？」晃不給。

阿雪：「嘉斯摸我屁股。」

阿基：「唔～呼～」

洗手間在⑥的房裏。一進房，便見到妙子。

妙子：「吁！終於洗完衣服了！」說完便走了。

晃走到大門，見妙子在曬衣服。

妙子：「天氣好，洗衣服也成樂事。啦啦～。」她心想：「健一最近沒有來…」（健一是她的男朋友）

晃便在那堆正被曬的衣服裏隨意地拿了一些道具，然後又到⑦房Ⓕ位置拿了浴帽（☆103），並在Ⓔ的位置拿了園長的短褲（☆104），最後便坐在洗手間內等渡邊。

坐了一會，渡邊探頭進來，道：「差一點就被發現了…來，這就是你要的妙子的短褲（☆104）…」（變態的傢伙，但更變態的是這些東西是穿在身上的防具…）

「這…這是渡邊的短褲啊！」晃道。（他怎知的？）

「給我滾出來！」外面傳來一陣叫聲。

「太過份了…」渡邊走了出去。

晃再坐在洗手間。渡邊又出現。

「嗨，這個給你。」

「這…這是妙子的長褲（☆106）啊！」

如晃再坐在洗手間的話，每次渡邊都會帶一件妙子的服裝給晃，但永遠沒有她的短褲…

坐多兩次馬桶，渡邊又來。

「嗨，這個給你。」

「喂！你們兩個！」門外傳來一陣叫聲。

原來是妙子，她似乎很怒。

「原來是晃你所指使的！」她怒道：「幹些正常的事幹吧！」說完便送了晃一記耳光。

「這就是妙子之拳（☆107）呀…」

「太過份了…」渡邊同情晃。說完，他便走了。

晃再坐回洗手間，渡邊又再出現。

「嗨，今次沒弄錯。」

「這，這是妙子的短褲呀！好小子！我要重新估計你！」晃道。

渡邊：「是嗎？嘻嘻…」說完又走了。

得嘗所願後，晃正想去找藤兵衛，但未到大門，門外便傳來妙子的慘叫！

一出大門，只見有三名聖戰者捉住了嘉斯。

「不要來呀，晃！」妙子叫道。「健一，來吧！」她心想。

「走開吧！」晃推開妙子，與其中一名聖戰者交手。

笨賊被打敗後，向同伴們說：「唓，我們走！」說罷，便連嘉斯一起捉上電單車。

隨着嘉斯的一聲：「放開我呀！」車隊已絕塵而去。

妙子：「嘉斯！」

這時，無法松駕車來了。

妙子：「健一！」（原來無法松就是健一！）

無法松：「發生什麼事？」

晃：「聖戰者將嘉斯捉了！」

無法松：「別開玩笑!!」說完便想駕車追。

晃走上前：「等等，我也…！」

連答也不答，無法松十分有性格地駕車走了。

晃回頭望過去，有一人駕着電單車而來。

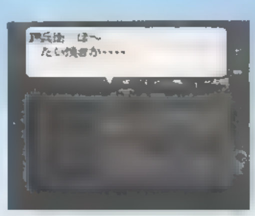
「噢，多麼好的天氣♥最好便是駕車外遊～。」那人唱着。

「危險呀！」那人幾乎撞倒晃。

「晃走過去：「借來！」說罷便一把推開車主，自己上了車，絕塵而去。

然後畫面出現一些類似幪面超人式的「飛車」場面…

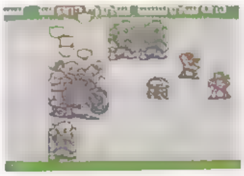
原來他們捉了嘉斯到碼頭。晃立即走到壽商店找藤兵衛，將手頭上的道具交給他來開發出最強的道具（當然也會失敗）。



拿到了新道具後，便走到碼頭救人。隨着嘉斯的叫聲，終於找得着他。無法松正與聖戰者對峙。

「你們已走投無路了！」無法松道。

「這傢伙…為什麼經常都要阻礙我們呀？」說着，便一擁而前：「殺了你們！」便進入戰鬥畫面。



收拾了這班嘍囉後，嘉斯得以脫險。

「好呀！」嘉斯說。

無法松質問倒在地上的聖戰者：「說呀！誘拐的目的是什麼!?」

聖戰者：「呀…我沒理由告訴你…」

晃走過去讀他們的心。

「我們已捉了2000人到筑波研究所給那個陸軍總帥…」聖戰者心想。

「難道…」無法松心想。

晃向無法松：「陸軍與筑波…」

無法松：「!!……。」「去筑波吧！」他心想。

無法松：「回去吧！」他帶着嘉斯回去了。

「等等呀！」晃說。

晃回到孤兒院，但不見無法松。於是他去找香。

「松？回去了！」她說。「……不…不行！不能讓哥哥知道的…松說不要讓哥哥知道他沒有回去的…不能告訴哥哥的…」香心想。

「混帳呀…竟然一個人去…」晃心想。

「好！我也去筑波！」晃大叫。

於是，晃便和泰洛依摩一起到了筑波研究所門口。

門口狗問：「來筑波研究所有甚麼事？有沒有預約？」

「這個嘛…（☆108）晃答。

「既然沒有預約……有沒有要事也沒關係！」
「你是什麼人!?」門口狗撲向晃。
　　收拾了那些門口狗以後，晃便進入研究所，在③的門口進入④的房子，在ⒸⒹ位了拿了飛刀（☆109）和手榴彈（☆110）。
　　兩人乘扶手電梯到2FⒶ，沿着下方長長的走廊一直走到2FⒷ的地方。離開走廊，在左方乘扶手電梯下到1FⒷ，晃跟着進入⑫的房間。
　　一進房內，便見到有數名聖戰者。
「晃！沒有無法松助你，你死定了!!」
　　怎料，死的卻是他們。
「混蛋！」有一個人大叫後走了出來，原來是無法松。
無法松：「只會是傻瓜才會由正門進來…」
晃：「松…」晃走到無法松面前。
「現在才是正場呀！拿出你的骨氣來！晃！」無法松叫道。
　　這時玩者可回到ⒶⒷⒺⒻⒼⒽⒾⒿⓀⓁⓂⓃⓄ的位置拿取飛刀、手榴彈、飛刀、汽油彈（☆111）、手榴彈、100V激光（☆112）、飛刀、手榴彈、100V激光、汽油彈三個和等離子物質凝固器（☆113）。
　　晃等人發現⑰號房的門是鎖着的，須有密碼方可進入，於是轉向⑮號房。
　　⑮號房似乎是資料室，裏面有六台電腦和三個工作人員。
　　每部電腦都顯示出以下的東西：Number W1，Kozo Watanabe Type-2014。究竟那是什麼？
　　左面的工作人員說：「你幹嗎？」但他心中所想的卻是：「那個流體機械人實際上還未完成，背部的機器都露了出來。但因爲今天有約會，所以我不會加班。」
　　右上方的工作人員說：「爲什麼安裝了上去卻拔不出來…」她心想：「液體人類就像是機械人的血液一樣…」
　　左上方的工作人員又說：「爲什麼放了進去卻不能拔它出來…」他心想：「秘密計劃的目的連我也不知道…」什麼秘密計劃？
　　爲了找尋答案，晃等人於是走進⑯號室。裏面有兩名工作人員和數十桶液體…
　　晃走近那些液體：「這是什麼？」於是他使出讀心術。「將身體還給我…救…命」他聽到這些叫喊。
　　右上方的工作人員說：「爲何放了進去又拿不出來？」她心想：「液體人類的精神波是最好的能量…」
　　左方的工作人員也說：「怎麼放了進去卻又拔不出來？」他心想：「VIP房的ID密碼是…F・4・9・F…」VIP房，是否剛才的⑰號房？
　　果然是！晃開了VIP房的房門，看見裏面坐了三個人…
　　其中一個軍人走過來大叫：「你這是作什麼的！兵是這樣的嗎?!」
無法松走近軍人，說「山崎（☆114）！」
山崎愕然：「你…你是松!?啊，原來松就是無法松！」
博士搭咀：「哈哈，爲了隱呼大人而來的土撥鼠又添了一頭。我的名字叫仙狄露文（☆115）…如果仍在生的話是仙狄露文…當我是怪人的學者全都成爲了液體人類…逃走了的那個人…就只有藤兵衛一個！
雲龍：「呵呵，你們還不明白嗎？這實在了不起…現代科學與古代智慧在日暮里的御出居寺中成爲一體！隱呼大佛像將會降臨御出居！可以拯救這個被污染了的世界呀!!」
山崎：「你們特地來到，總不能空手而回的…雖然很細小，但博士有禮物送給你們。」
仙狄露文：「剛巧也想找人來做測試…液體人類機械人W1號！向我們展示你的力量吧!!」
　　山崎退後了。隨着一陣自門外傳來的沈重腳步聲，有一個機械人步進來了。
W1號：「我要…殺了…你們！」跟着便進入戰鬥畫面。
　　W1號的體力似乎是無窮無盡的，但只要三人合力夾攻它一輪，它便會以自爆來作還擊…
W1號死前叫喊：「我的兒子…在小孩之家生活得好嗎？」叫完便爆炸了。

晃似乎已知道W1號的身份：「這傢伙是渡邊的…」他轉向山崎等人怒罵：「你們這班賤人！」
無法松上前阻止：「混蛋快逃吧！與陸軍作對後果嚴重！」說完便拖着晃走了。
山崎大叫：「你們以爲你們知道了筑波的秘密能活着回去嗎?!」

鏡頭一轉，衆人已齊集在香的房間裏。
藤兵衛：「是那樣嗎？仙狄露文…幫手的是陸軍總帥山崎…還有在日暮里的御出居寺人的雲龍。」
無法松：「他們是儲心積慮的！有什麼對策沒有!?」
藤兵衛想了想：「假使能令布力奇大王動的話…」
團長：「那由誰去動那布力奇大王…？」

藤兵衛：「古代機械人布力奇大王…曾經由古代巴比倫帝國的聖人以念力來移動的機械魔神。」嘉斯感到驚奇：「機械人？很強呀！」跟着便走到晃面前：「哥哥！用你的超能力來操控布力奇大王吧，將那些壞蛋全部打倒」
晃：「……」
香：「咳咳…」大家都望向她。
香：「對不起…繼續說話吧…」
藤兵衛行前：「有點可惜，晃不能。」
嘉斯：「怎麼這樣說？怎麼…」
無法松行到一邊，道：「念力嗎？」
藤兵衛：「假使沒有念力，將液體人類注入去的話，也有可能像泰洛依摩那樣活動…」
嘉斯一聽叫泰洛依摩便說：「那我去拿多些龜回來吧！」
藤兵衛：「不行…布力奇大王這麼巨大，非用人類的精神力不可…」
香忽然說：「藤兵衛…將我製成液體人吧…」
　　全世界都靜了下來…
妙子：「妳…妳說什麼鬼話呀！」
香：「我已經知道，我的病是治不好的！如果成爲液體人類的話，我就可以一直和哥哥在一起了!!一直!!一直…」
晃：「鬼話！在這時別開玩笑了!!」
無法松：「……這裏有一個…讓我試試吧…」
藤兵衛：「你也是不行的。」
無法松：「對在昭和年代出生的男人，『不可能』這詞語是不通用的…」
無法松又走到一旁：「男…無法松…！就將無可能變成有可能給你們看!!」說完便走了。
藤兵衛大急：「喂，等等呀！那是我的發明啊！」
說完，也跟着走了。
團長：「阿松想怎樣呢？」
　　於是，晃也追到壽商店了。
　　見到藤兵衛，他說：「唔~怎樣才可令它動呢…」他心想：「阿松這傢伙，爲了操控失敗而去喝酒…」。
　　晃走回公園，但不見松在開檔。檔前有一名醉酒混人，晃走上前去讀他的心。「啊，還想再到那店子吃迷幻藥…」於是，晃便走到小孩之家上方的酒吧找無法松。
　　找到無法松。他正獨自飲悶酒。
無法松：「怎麼笑着來找我呀？始終我什麼也做不了…像我這樣的廢人…」他心想：「念力…就是集中精神力…混帳呀！這些就可提高精神力嘞！」（「這些」指迷幻藥）
　　晃見狀，便回孤兒院。
　　在途中，他見到一班聖戰正在小孩之家放火…
　　一入到大門，已聽到嘉斯說：「我去救人吧！」晃走到團長前：「剛剛那些聖戰者來放火…！爲了救香，妙子入了去…」
晃：「我去吧！大家快逃！」於是大家果眞很快的逃去了。
　　進到火場，在香的房門口見到妙子。
妙子：「咳咳，晃！」
晃：「我去救香，妳出去先吧！」妙子於是走了。
　　晃找過了所有的房間都不見香的踪影。忽然晃發覺在③號房門前的火消失了，便走進去看看。果然見香倒在房中。
「香！」
「…」香沒有說話，但她的心卻正在叫：「哥哥！」
「香！」
「哥……哥」香終於醒了。
「妳沒事吧？」
　　正當此事，整所房子震動起來！
「要塌下了！」
　　鏡頭轉向壽商店。無法松來找藤兵衛。
無法松：「我是來令布力奇大王動的。」
藤兵衛：「你說什麼呀？」

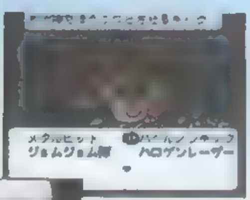
無法松：「今次不會失敗的！來吧！」
鏡頭已轉向布力奇大王的控擊室。
藤兵衛：「那…那不是迷幻藥!?」
無法松在他面前猛吃。
「吃這麼多會死的!!」
無法松吃完了便坐上駕駛席。
「擁有古代的力量…飛吧!!」說罷忽然地動山搖。
藤兵衛：「嗚…！動了！」
隨着主題曲的響起，一切都變得很熱血。畫面裏的布力奇大王正解除束縛，準備出發。

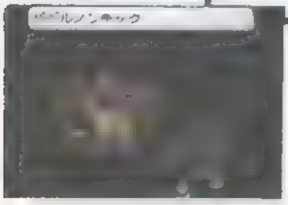
鏡頭突然轉向公園，一雙男女正在長櫈上。
女：「今天有重要的話說呢…其實一直以來我都是一個很過份的女孩…」
男：「不…不…」
女：「求婚呀…如果喜歡的話請接受…」
男：「麗子小姐！」
女：「吉和先生！」
話未說完，忽然地動山搖…
麗子小姐嚇得拔腿便跑，只剩下那男的。
男：「妳騙我…」
只見公園的湖水一分爲二，布力奇大王自中間昇了出來。
無法松在布力奇大王的駕駛倉中大叫：「去吧！」
藤兵衛見他的神色不對，便走上前問：「沒事吧？」
回看火場中的晃及香，正要塌下的房子突然停止下塌，而場中的火種又突然全部熄滅。隨着幾聲巨大的腳步聲後，有一對眼睛出現在牆上的裂縫後。
「喂～！」
晃：「那聲音是…無法松！布力奇大王能動了…」
轉眼，衆人都已在布力奇大王的駕駛室。
藤兵衛：「你這個大笨蛋…竟以食大量迷幻藥來增大自己的精神力…」
晃聽到後，便走向無法松：「混蛋！你想死嗎!?」
無法松：「別說鬼話，無法松是不會死的…爲了布力奇大王…男，無法松是不會死的!!」
鏡頭一轉，在孤兒院門前有四名聖戰者。
「竟有這種事…攻擊它！」說罷，三名下屬走上前去，向布力奇大王發射光線鎗。
駕駛者無法松似乎很痛苦：「嗚呀～！」他更觸電了。
無法松：「我要忍耐！停止呀!!」
接着，布力奇大王便將聖戰者的光線送回給他們。可憐三名手下觸電了。領隊走近他們：「你們…你們…」但領隊也觸電了！
「嗚嘩呀～！」幾名聖戰者給活活電死了。
駕駛室中，無法松已筋疲力歇，氣若游絲。
無法松：「哈…嘿…哈…」他氣喘如牛。
忽然倉門打開，有一女子不知怎的能夠進來，原來是妙子。
妙子：「健一！」
晃見無法松（健一）沒有反應，便去讀他的心。
「你的父親與我…是敵、是友…」於是進入了無法松的回憶畫面……

「我在那時…是聖戰者的首領。」鏡頭看見一群聖戰者在碼頭，無法松也在其中。
「而他是機動部隊的隊長。」鏡頭看見一隊機動部隊正走往碼頭。
「接受陸軍所開發的技術使日本國內大混亂。我們兩個爲了制止想退縮的手下而盡了最大努力…」鏡頭轉向碼頭，所有聖戰者和機動部隊都逃走了，只剩下無法松和晃的父親…
父：「不可以不完結的！與陸軍聯手！我不想再令死者增加!!」
松：「鬼話！你被騙了！」
父：「只要你們想叛亂，陸軍是會阻止的！你也不是小孩了，松！」（機動部隊是屬於陸軍的）
松：「你終歸也是山崎的走狗呀!!」
父走前數步，向松說：「那沒辦法了！我不想與你全面對決也不行，運氣差的便死吧!!」
「砰!!」松開鎗殺了他…
松走近晃父親的屍體，說：「我比你快了少許…拉動板機（即開鎗）…」
回到駕駛倉，無法松心想：「無論我如何向你們贖罪…你們也許不會原諒我的……」
晃：「松！」
妙子：「健一！」她走上前，推開晃：「健一，振作點！」
無法松：「我還未…死…晃，快到日暮里…將那些傢伙的野心粉…碎吧！」
妙子：「不行！你不要去!!明天才去不好嗎!?今天不行!!」
無法松：「你好煩…男人的事…女人別多咀！呀…」無法松終於斷氣了。
藤兵衛：「…來到這兒，終於也完結了。」
妙子，「爲…爲什麼呀!?」她哭了。
晃想了一會，向衆人道：「下去吧…」衆人疑惑。
「你們給我下去！」晃憤怒了。
終是，衆人都離開駕駛倉，剩下晃和死了的無法松。
晃：「無法松死了…那是…爲了布力奇大王的!!」晃發揮自己的超能力了！
鏡頭見衆人在孤兒院門前。
藤兵衛：「晃…是你嗎？是你令它動的嗎!?」
晃在駕駛席上駕駛布力奇大王。
「去吧！松！去日暮里呀！男，晃……現在就將不可能變成可能給你們看!!」
鏡頭轉向日暮里的御出居寺。雲龍在隱呼大佛像前…山崎及仙狄露文則在門口。
山崎：「來吧，小子…！我會以陸軍之名…將你打倒!!」
最後之戰到了！玩者便操控着布力奇大王往日暮里的御出居寺去吧！途中會有一些戰機、裝甲坦克的小東西來攻擊，正好用來試招。
在進入寺前，布力奇大王會碰到一架叫怒龍的飛船。對付最大HP896的它，可走到它的正下方，它便不會作出攻擊，任人魚肉。

進入寺內，便見山崎、雲龍和仙狄露文站在隱呼大佛前。

山崎：「怎麼…我們陸軍的精銳部隊竟…」
仙狄露文：「…眞可憐…你根本不明白這有何了不起…人類與人類溶合爲一，身與心都能共同分享啊！沒有憎恨、沒有鬥爭的一個完美世界…爲了達到那個目的，是不能不捨棄那污穢的身軀！」
仙狄露文：「呀，即使我如何說明，你也不會明白的吧…在陸軍幫忙的時間內，已製成了2000個液體！這寺裏的池水！這是60000公升的液體人呀!!」
雲龍唸了一輪咒：「來吧！現在來吧！這個隱呼大佛！爲了救助我們！降臨御出居寺吧！」
　　說完，風雲變色。池中的液體人被大佛吸乾，大佛動了！
晃在布力奇大王裏：「媽的…即使我沒有穩定的力量，我也會一并發放出來的！嘿……」說罷，晃便發揮他所有的力量…「對吧？松!!」
　　布力奇大王與最大HP2032的隱呼大佛展開激戰。用任何招式對付它都行，唯獨「腦素激光」（☆116）對它無效，而「巴比倫腿」（☆117）的效果最理想。放心吧，爲了打倒野心家，爲了死去的無法松，布力奇大王是不會輸的！





　　隱呼大佛被打敗後，衆人都很驚訝。
雲龍：「御出居大人…」
仙狄露文：「混帳呀…！」
　　在大佛內的液體人倒流回池中，並淹向三人…
仙狄露文：「這是……」
山崎：「液體人！2000人，60000公升的液體人！」
　　三人極力掙扎，但那些液體人似乎不會放過他們…
三人：「隱呼大人呀…!!」三人都給淹死了。
　　晃在駕駛席看見，道：「高興吧！你們已成爲一體了…」
「!!」晃忽有所覺：「這些傢伙…（指液體人）布…布力奇大王也注入他們嗎？混帳呀!!」
　　不知晃看見什麼而有這些說話，但肯定是畫面變黑，什麼也看不到。
「喂！」有人叫道。
「喂…」
「喂呀！」那人大叫。
　　原來是一個小孩子在公園企圖叫醒在長椅上睡着了的晃。
　　晃終於醒了。
「你怎麼在這兒睡覺，快去弄燒餅吧！」原來那小孩想買燒餅。
「唔…係！」晃起來。回到燒餅檔，爲小孩弄燒餅。

　　字幕出現，來幫襯晃的人越來越多。
　　跟着，畫面出現了一連串小孩之家的日常生活片斷，還有再次沈睡在壽商店下面的布力奇大王的雄姿。晃似乎不能再次駕駛布力奇大王…公園裏那雙情侶鬧翻了…晃乘無法松的「哈利」到碼頭看海。一切都結束了……

妙子のパンツから開発できるアイテム

1妙子のパンチ	5パワーリスト
2シャンプーハット	6昭和ヒヨコッコ砲
3獣神シャツ	7魔法のペンダント
4ばんからゲタ	8ポーション№9

由妙子的短袂所開發出來的道具：	
①妙子之拳	⑤力量護腕
②浴帽	⑥昭和小雞砲
③獸神恤	⑦魔法的垂飾
④老粗的木屐	⑧嫁妝No.9

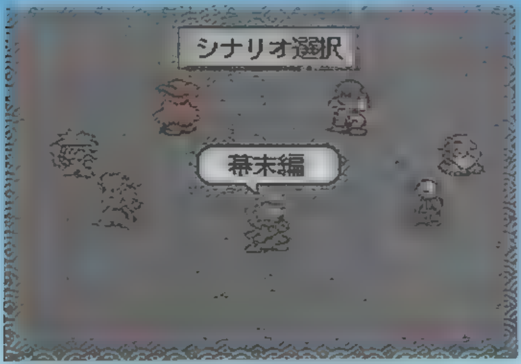
[illegible]レベルのアイテム

[illegible]	シャンプーハット
[illegible]	獣神シャツ
[illegible]	パワーリスト
[illegible]	ライダーブーツ
[illegible]	妙子のパンチ
アクセサリ	魔法のペンダント
[illegible]アイテム	ポーション№9
[illegible]アイテム	昭和ヒヨコッコ砲

最強的道具組合	
頭	浴帽
身體	獸神恤
手腕	力量護腕
足	騎士靴
武器	妙子之拳
小配件	魔法的垂飾
回復用道具	嫁妝No 9
攻擊用道具	昭和小雞砲

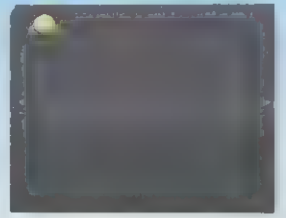
幕末篇「密令」

在幕末時代，在這天地動亂的時代仍有人向像影一般存在着的「忍術」下密令…潛入敵人的城中，突破無數的敵人與機關，將被囚的人救出來！能否成爲100人斬呢!?

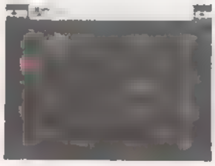


在風雨交加的晚上，尾手城中…城主面前坐了一名幽靈、一個怪人和一個光環。
城主：「等着你們呢…首尾那方面如何？」
光環：「稍爲棘手…但是，捉人方面則成功了。」
城主：「哈哈哈…終於也落在我的手上了。」
怪人：「那自動公仔方面終於都完成了…只要縫上外皮，裝上刀刃就成了…大約在明天黎明前就可投入服務了。」
城主：「唔。」
幽靈：「靈魂方面請務必是女孩子…最近我什麼都要吃…」
城主：「哼…這樣，這個日本就能再次進入亂世了…哈哈哈哈！」城主樂了。
在首尾城，有一名忍者從天花板躍下在城主面前。
忍者：「師傅大人…！」
城主：「唔…遲了一點啊…」
忍者：「在下再去一次吧!!」
城主：「不要急…要是作爲頭目的你失掉性命的話，我們炎魔忍軍將會怎樣？要是你真的想去的話…我這個老傢伙也跟着你去。」
忍者呆了：「啊…」
城主：「還有其他的人嗎…」
忍者想了想：「唔…這樣的密令…合適的人……!!有了！他不拘小節，我相信他是一流的…」
城主：「呵呵，那他的名字是？」
忍者：「係！那傢伙名叫…朧丸呀大人！」
可由作者另行改名，但筆者用回原裝朧丸（☆118）。另外，改名時，最尾的一個字一定是丸。（漢字表裏有大、高、爆、半、粒等字，心術不正的讀者們大可改些……）
城主：「啊，是他！馬上給我帶他來吧！」
忍者：「那傢伙早已來了…」
這時，有一條黑影跳了下來。
城主：「啊，朧丸！」
朧丸跪到城主面前。
城主，「朧丸，我給你下一道密令。內容你已知道了吧？」（內容是去尾手城救人及殺了尾手城主）
朧丸：「係（☆119）！」
城主：「那麼，去吧朧丸！」
朧丸正想出發，忍者大哥叫住了他。
忍者：「等等，朧丸！」
朧丸走上前去。
忍者：「讓我將我的忍術教你吧…」
朧丸學懂了隱身術！
忍者：「若被敵人追趕時，便按Y掣…當按掣時你的身體便會與背景成爲一體，你便可隱身了。」（多先進的忍術！）

忍者：「時間無多了…詳細的便在實戰中領會吧。你應能善用的。那麼，去吧朧丸！」
朧丸出發了。
城主，「拜托你了，朧丸。希望你知道這日本的將來在你的手中吧。」
畫面變黑，出現了「人物設計：青山剛昌」的字樣…
（鏡頭映着朧丸在草地上奔走…）
在幕末時代…歷史就像知道自己有多種發展的可能性而在蠢動的時代…在這時代未爲人知的舞台裏有一群創造歷史的人…「忍術」仍然存在…
（朧丸跳上高空，以風箏將自己帶到尾手城…）
炎魔忍軍朧丸…在他面前等着他的是生…還是死呢…
雖然玩者只要救出被囚的人及殺了尾手城主就可以完結本篇，但本篇有兩個究極玩法：100人斬和0人斬。以下將會介紹100人斬的方法，而0人斬則會以補充方式介紹。

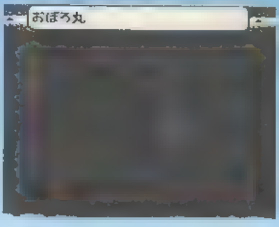


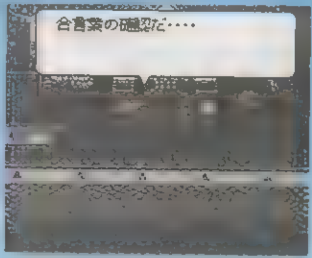
朧丸來到尾手城。一心成爲100人斬的他見人就殺，連在大門看不到他的那名門口狗也不放過…其實只要被人發現，基本上都會進入戰鬥畫面的。
（在0人斬的場合，在一之丸門口的兩名走狗發現朧丸後，只要在戰鬥時逃走就可以避開他們。）



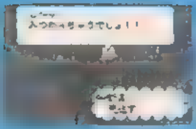
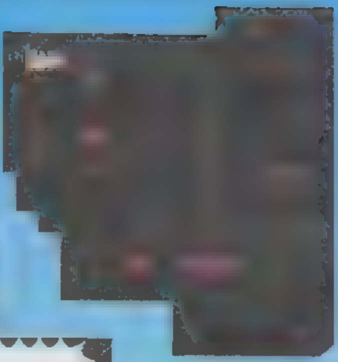
甫一進入一之丸，便見到有一名蕃士與一群手下。
朧丸隔門偷聽。
蕃士：「現在先確定現在的暗號…山（☆120）！」
衆人：「河（☆121）！」
其中一人答：「薯仔！（☆122）」

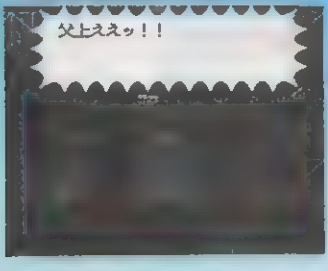
全場靜了，並望向他。
那人慌了：「糟…糟了…」
蕃士：「可疑的人！抓下他!!」
說完，那人便被拖了出去。
蕃士：「呵呵，有了這暗號，來者是敵是友便可立即分辨出來…那麼，回自己的崗位去!!在聽到鐘聲以前！」
「係！」衆人離去了。
朧丸走到最右邊的房間，在裏面拿到了鎖子甲（☆123），順手幹掉了在房內的奴子。
跟着，朧丸走到隔壁殺了那蕃士。
朧丸繼續上路，在走廊殺了一個浪人，並走到左下方的房子殺了那奴子。房裏有一名女子，他見到朧丸便說：「請放過我吧！」但朧丸殺得性起，將她也斬殺了。
（如果朧丸一直也不殺女性的話，當到達尾手城主面前之前，會有一個女忍者出現，斬殺了她以後，便會當朧丸將所有女性也斬殺了。）
轉眼間，一之丸已變了一個死城，連大門口的四條門口狗在內，朧丸已殺了九人。
朧丸離開一之丸，找尋新的犧牲者…他在通往二之丸的花園殺了兩名浪人，又在二之丸左方的暗角找到了一名商人，也將他斬殺了。
走到二之丸門前，兩名門口狗說：「確認暗號…山！」
朧丸：「蕃！」於是便多了兩名冤魂…
（在O人斬的場合，一定要對暗號，如聽到鐘聲，則表示暗號會由「河」改爲「木」（☆124），鐘聲再響便又改回「河」。）

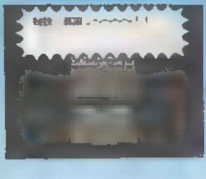




一進入二之丸，朧丸又殺多了一名浪人。朧丸走到右邊的房裏，有一名忍者與一名商人。忍者一見朧丸便走進暗道裏。朧丸立即追過去（如果不追便永遠也找不到他…）
忍者：「剛才太無禮，請等一下！我好像未見過你…確定一下暗號吧！」
這時朧丸答錯暗號，便又「順利」地殺了他。
朧丸殺了那忍者，便順道爬上暗道的繩梯，原來是通往屋頂裏面的。
一上到屋頂，便見到兩命賊父子。
子：「行了，父親大人！」
父：「唶…！別這麼大聲…好不容易才來到這兒…。」
子：「但是父親大人…假使拿到那些貴重物品，我們渡邊家也…」
父：「並不是只爲了光復家聲。假使分給城下的庶民，我們也會有名…」
子爬前：「那我去了！」
父：「等等！你不行。或許會有陷阱…交給爲父吧…」
子退後，父爬前。
子：「父親大人！」
父：「什麼？」
子：「加油呀…」
父：「唔…」說爬，便爬近寶箱。
屋下坐着一名蕃士，他發覺屋頂裏有異樣，於是大叫：「小賊！」
父：「叫我小賊，即是小看我！」
蕃士在下面用茅亂刺，父好不容易避過了多擊，十分威風。
子：「不愧爲父親大人呀！」
父：「哈哈哈！」
蕃士在下面大叫：「在那兒！」
只一擊，便命中了那父親。
兒子見狀大驚：「父親大人！」說罷，便邊哭邊將父親的屍體拖走了。
於是朧丸便走到他們剛想到的寶箱，在Ⓔ的位置拿了一個銅錢（☆125），而Ⓒ和Ⓓ的箱則是空的。（人爲財死，唉…）
拿了銅錢後，朧丸便走回地下，殺了那名商人。朧丸走到隔壁，殺了在房裏的浪人與蕃士。朧丸再過隔壁，殺了五名女孩及一名女忍者後，便再走向左面的兩間房去。
在最左的那間房前有一名浪人在把守，先進去無人把守的房中吧，裏面只有一名家老。
那家老一見朧丸，便立即叫兩名忍者出來，順便給朧丸收拾。





殺了這三人後，朧丸便在房中右上角的暗道爬了上天花板之中，在Ⓖ的位置拿了水神的布襪子（☆126），更發現在左方有一小洞，原來下面有一位老伯與一位姑娘正在玩牀上遊戲…只見那老伯躺在牀上，讓那姑娘站在他身上旋轉…（如果不看的話，這老伯和姑娘便不會出現…）

朧丸看罷，便走到Ⓕ位拿了糕餅（☆127），之後便從原路走回屋中。

回到地上，朧丸便走到有浪人把守的房間（即剛才有位阿伯與姑娘玩牀上遊戲的房間）。門口的浪人要確定暗號，志在殺人的朧丸隨便答錯以便殺了他。

進入房中，朧丸將內裏兩人都給殺了。在0人斬的場合，先將那姑娘趕走，（即先要斬她，再在戰鬥時逃走）然後站到老伯的牀上，他們會使出秘技「百回轉」。讓他轉十次，即一千回，那老伯便會表示自己已轉了朧丸一千次，覺得不枉為人而消失。而朧丸便會學得忍法陀螺旋轉（☆128）。

殺了人後，朧丸便走到面對後門的房中，將裏面的商人及藩士都殺了，並在房中拿了兩個糕餅。

走出後門，朧丸便將在那兒的浪人收拾了，朝本丸的大門進發。

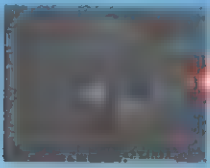
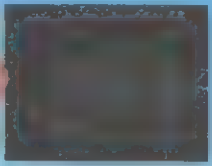
門口的兩條狗對朧丸說：「誰也不可進入本丸，走！」朧丸當然走，但走之前也不忘宰了他們。卻原來，本丸的大門已給反鎖，不能進入…

這時，朧丸已殺了三十六人…

本丸大門被鎖，朧丸便折返二之丸，並爬進天花板裏。

在那兒的左上方有一個出口，在出口有一名忍者出現來……

離開出口，朧丸便站在圍牆上。朧丸向下方走，經過藏①（裏面有一個暫時比朧丸強的忍者，暫時不惹他為妙！），再經過尾手城的大門（小心，正中央有一個大洞！）最後便進入藏③的天花板裏去了

朧丸在Ⓐ的位置拿了一個糕餅，而Ⓒ則是空的。Ⓑ所藏的鎖匙（☆129）暫時不要拿（0人斬的便拿吧）。

0人斬的話，先到藏①裏拿地下牢的鎖匙才回來，100人斬的場合請放心地走進本丸的天花板裏，並跳進中央的大洞中吧…

●地下1階
上級藩士×1
浪人×1
外人×2
商人×1
●地下2階
藩士×1
五ェ門×1
計7名

大洞的底下是地下牢。掉進牢中央，有名守衛走過來說：「捉到你這小偷了。有我在此看守，你逃不了的…」如果剛才拿了藏的鎖匙，這傢伙會不見了的。

這時，只要朧丸隱身，那傢伙便會大驚：「消失了！」然後他會開門：「去了哪兒？」然後他便會被殺。

殺了他以後，朧丸便會得到地下牢的鎖匙，於是他便將其他牢中的人都殺了，再從右邊的暗道走到下層地下牢，牢中有三人，其中一個是守衛，殺了他以後，朧丸便打開右面的牢門，裏面的人懇求：「別殺我，放了我我會報答你的！」但也被殺了。

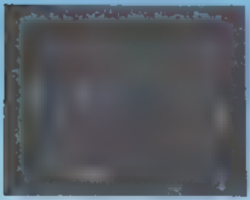
朧丸打開左面的門，那就是他要救的人。（0人斬的場合別救他！）一進牢中，朧丸便中了陷阱，跌了下去。

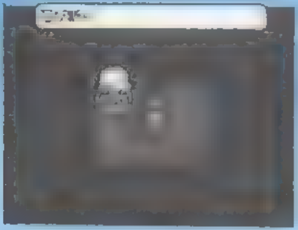
下面是一個密室，室中有八個人魂及一堆一堆的骷髏。

正上方有一條可供逃走的樓梯，朧丸正想離開，但有一光環忽然阻着他。

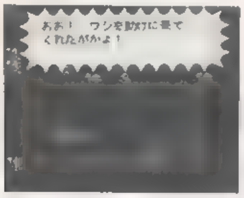
光環：「求我來打動我吧…」光環消失，現出一個人。

那人說：「哼哼，想去哪兒呀？你不能離開這兒的啊…想[illegible]
能打倒我啊…」
朧丸放棄了（☆130），因為現在就算殺了他他都會復活的
那人：「呵呵，英名的選擇啊！那你便永遠留在這兒吧[illegible]，那人又化身回一個[illegible]出口
　　於是，朧丸便以殺那些亡魂來鍛鍊自己。只有火遁之術（☆131）對那些死人才有效。

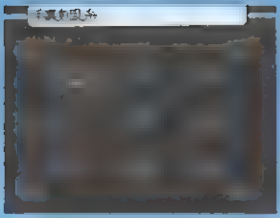


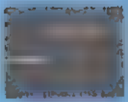


　　苦練之後，只要朧丸將密室中所有亡魂消滅後立即（因亡魂會再出現）走到那光環面前，那人便會說：「你真的想斬殺這個有不死身的我？」朧丸：「我斬你！（☆132）」
那人：「噢，那沒法子…差點便可以了……你就像傻瓜一般…那麼…這個美麗的我將會送你回以前的地方!!死吧！」
　　說畢，便進入了戰鬥畫面。原來那人就是天草四郎！但殺了四十四人和無數人魂的朧丸又怎會敵不過這不是人的人妖呢？終於也殺了他。
　　因為密室中再沒人魂可被天草四郎吸收，他也無法復生了…
「我…我怎會敗的…！你…你…」說完便消失了。而朧丸更得到聖母之面紗（☆133）。
　　打倒天草四郎後，有一名男子掉了下來。朧丸走近，那男子站起來說：「別吵了…要我在這兒睡嗎？啊，好像有點醉。肚子餓得受不了。有吃的嗎？如果有糕餅吃我會很高興的…呀？在這環境我也不可奢求。什麼也好…呀？我好像未見過你。你新來的嗎？」
「沒有這樣的事（☆134）。」朧丸答。
「啊！那你一定是來救我的！」那男子笑了。
「那辛苦你了！」那男子向朧丸道謝。
「但留在這有沒用處…不如我與你一起上路吧！」
　　被囚的男子已被成功救出！（0人斬的場合不要救他！）

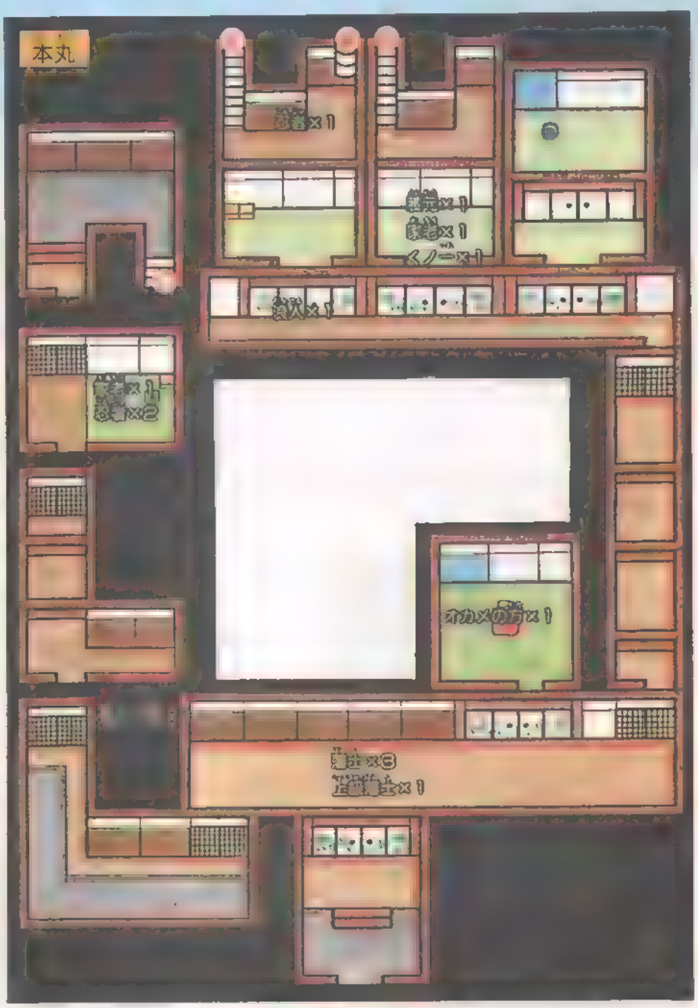


　　於是兩人便離開密室，到了地下牢的下層。兩人在最右方的條暗道到達護城河。河中有三名忍者和一條大鯉魚，除了那條鯉魚是惹不起之外，那三名忍者的小命請隨便拿去。
　　隨着護城河的水流，兩人到了一之丸正門邊的一道暗門，門裏的暗道通往藏②旁的一個石燈籠。兩人沿燈籠旁的樹爬上圍牆，走到藏②的天花裏拿了藏的鎖匙，再走回藏①的天花板裏。





　　一進裏面，便出現了五名忍者，殺了他們後，才知道原來他們是由一個忍者用分身術造成的假像。在這兒，他們得到了（奪去了？）一條人命，一個銅錢和源氏護腕（☆135）。
　　離開天花板，兩人走回二之丸，再走到藏①的正門，用匙打開它，進去了。
　　幹掉了在裏面埋伏的七名忍者後，他們從原路折回本丸（裏面的是地下牢的鎖匙），再跳進本丸的地下牢裏。
　　當離開地下牢後，他們在第一間房見到一名家老，他立即多叫兩名忍者出來一起送死…在房中，他們得到了一柄孤鐵（☆136）刀。



　　離開房間後，在紙門房的轉角位有一間房間，入面有一個裝有依煞娜基卷物（☆137）的寶箱和一位姑娘。

這位姑娘可不易對付，先拿了寶物離開，再進入時她便會躲進木箱中說：「躲在箱中的女孩♥」朧丸看看那箱後發現是從裏面反鎖的，開不了。於是兩人先行隱身，過了一會後（站着不動約二分鐘），那女子會探頭出來道：「好像已經走了…」朧丸於是現身斬殺了她…

殺了五十九人的朧丸在本丸大門前多殺了二名番士和一名上級番士後，進入了一個房子中。

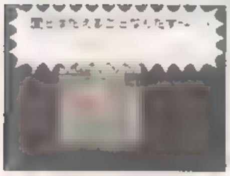
房中有一名「美得嚇人」的姑娘，她一見朧丸便叫：「別過來！你想幹什麼？」接着，惡夢開始了…

這女子叫龜小姐（☆138），要斬殺她十六次才可將她殺死…真可怕！

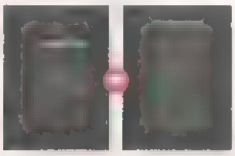
殺了她以後，朧丸等人便在最右方的門口向上走，在中間的房間殺了一位姑娘、一名家老和一位女忍者，然後殺了在左邊房門口的浪人，在房中拿了忍術貼鳥膠（☆139）和一個銅錢。在這房中兩人看見有一名忍者高興的在牆後的暗道中走來走去。只要兩人走到那兒，站在繩梯旁什麼也不做的等，過了一會（又是等約二分鐘），那忍者便會因為手倦而被發現……殺！

離開房間，兩人進入了最右方的門口，從Ⓑ的樓梯上了二樓。（在Ⓑ旁的Ⓐ樓梯是可以讓大家到下層等那位忍者哥哥的…）

在Ⓑ旁有一房間，殺了內裏的女忍者後便可拿到一柄刀（☆140）、尾手手裏劍、銅錢和酸梅（☆141）。



一直往下走，在中央的房中有一隻貓娘（☆142）。在她的房門口有一上級番士，在隔壁的房間裏的三個寶箱中，有兩枚風魔手裏劍和城門的鎖匙（☆143），但暫時有機關，拿不了的。



多殺了兩名攔路的級番士後，便沿Ⓕ的樓梯到了三樓。

到達三樓，會有一名浪人在房中等死。送了他一程後，在轉角處有位小姐看見朧丸便大叫：「有外人闖了進來呀，各位武士！」然後便有四名武士走了過來。

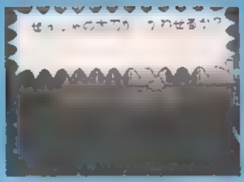
正當要動手時，有一人從房中走了出來。武士：「什麼人？」

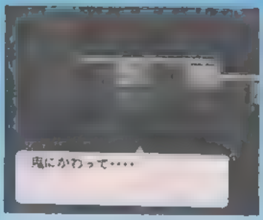
「……」那人推開了其中一名武士。

「你別阻着我們！捉着他!!」眾人圍住了他。

在100人斬的場合，朧丸要在眾武士被殺前殺了那些武士，時間大約有五秒。在0人斬的場合，就讓他殺了那些武士吧，事後記緊扮無知，別走過去多謝他！

朧丸殺了那些武士後，便走上前跟那神秘人說話。那人可能因為殺不到而瘋了：「我成為了鬼…見人就斬!!」可惜給人殺了。

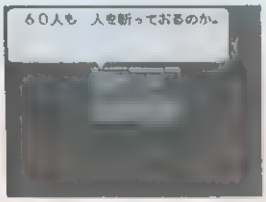


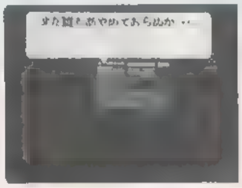


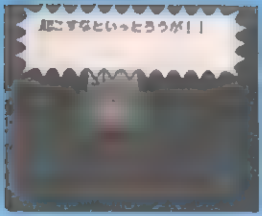
在那人出來的房中有一名和尚，殺了他吧！在隣房有一位家老，他會說：「你已斬了80人，是否連我也要斬呢？」這當然！他又說：「這是命運呀…」然後便被殺了。（在0人斬的場合，這個老伯會給朧丸十個糕餅的）

在隣房有兩個寶箱，分別是風神的卷物（☆144）和不動明王的名牌（☆145），是用來放風和放火的。

沿着Ⓔ的樓梯走，便能到達四樓。在左面的房間有一名睡着了的狂四郎，與他多說幾次話便能叫醒他，然後可用你雙手讓他長眠。







在右邊的房裏有一名送死的上級蕃士，殺了他後便沿Ⓗ的樓梯下去三樓。（O人斬的場合別走這條路，應從狂四郎房門對面的暗道上天花板，從另一邊出口爬回四樓）

一下樓梯，便有一名忍者在門口，殺了他後便進房中，只聽房內傳來一些聲音……

「嘻嘻!!」

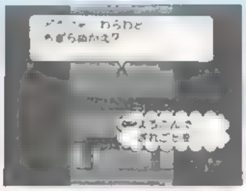
「你們不知道我是這城的公主嗎？」原來有四名忍者在侵犯一位姑娘!!

「哼！不知啊！被我們見到你的話……」

「有誰能救我呀～!!」

朧丸不由分說便衝了進去，殺了那群忍者。

事後，那女子說：「謝謝你，但我無以爲報…如不嫌棄，不若小女子以身相許吧？」



「別說笑了（☆146）！」

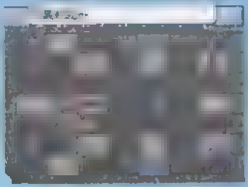
「你眞的不想和我成親嗎？」

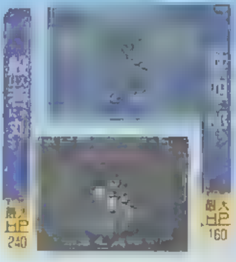
「別開玩笑了！」

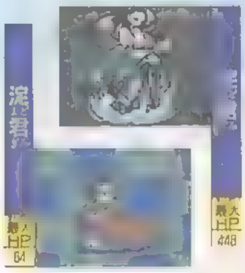
「原來如此…」那女子沈默了。

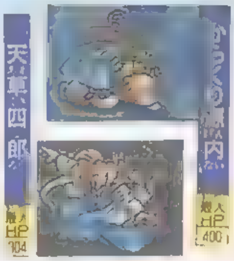
「啊！你到底還是喜歡我的吧？」

「我斬了妳（☆147）！」又多一人死了（←殺人狂魔！）









離開房子，由ⓘ的樓梯到達四樓。

兩人向下走，發現了一條繩梯，但總是爬不上去，於是回頭想辦法。

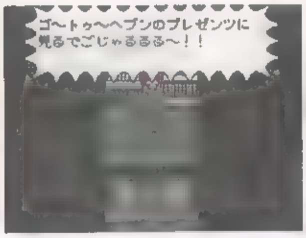
兩人正要回到走廊之際，發覺房門開不了，門外傳來了笑聲。

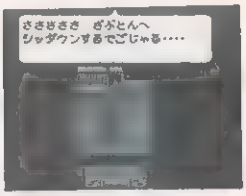
「嘿嘿…你們竟能到這裏來呢~…應該很倦了吧。我爲你們準備了茶啊…來來來，請先坐下…哎吔哎吔哎吔，幹什麼了？快點坐下休息一下吧！哎吔哎吔…我來了…你們能看穿我的陷阱…我已關掉了所有的陷阱啊。來來來，坐下坐下…別要懷疑~難道我沒有信用嗎？」

「沒有（☆148）！」

「哎吔哎吔我來了…我不會敗的啊!!」說罷，便有一名怪人自門外進來，他便是負責機關的機關源內（☆149）。

「唉，還泡了茶啊！話說回來，你怎麼可以不中我的機關？不不不不，機關不就是陷阱!!我這漂亮的美妙的機關身體~…今次便讓你們看看天國吧!!」說完便進入戰鬥畫面。

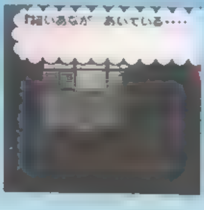




殺了他以後可以得到紫萁（☆150）。（但先要將與他一起的小東西們全滅）
「來吧！我的身體是不能被制止的！誰也阻止不了〜!!」說罷便消失了。

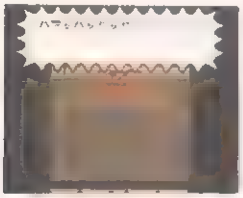
在O人斬的場合，拿到紫萁後（這人可以殺，因爲他不算是人…）便推門出去，在走廊前的房間中的右上角有一個小洞，將三個銅錢放進去，便會有一名機關丸（☆151）的人物出現，他會助你完成O人斬的。

殺了機關源内後，本丸裏所有機關都停止了，兩人放心地在四樓的天花板裏拿到源氏鎧（☆152）、三樓的天花板裏得到源氏兜胄（☆153）和鉤繩（☆154）、二樓的天花板裏有風魔手裏劍、不動明王的名牌和忍者手甲（☆155）、地下的天花板裏有鉤繩和風神的卷物。



兩人來到了本丸頂樓，在門口有三名虛無僧，殺了他們吧！（在O人斬的場合，機關丸會衝前與他們同歸於盡…）

殺了他們後，便入去見院主，但途中會有八名烈士爭相上前犧牲……（在O人斬的場合，那被囚的男人會在這時出 現，殺了那幾個人，不入朧丸數的）



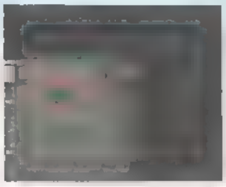
殺了這班傢伙後，終於殺夠了一百個人，二人走到尾手城主的面前。
城主：「哈哈！雖是敵人，但很好！很好！能走到這兒來的外來者你是第一人！作爲敵人，你可能會覺得這城裏的人很無情吧…但也到此爲止了…像你這樣的人是最適合與我合作的。」
「出來吧！」城主大叫：「武藏！宮本武藏!!」
說完立時天昏地暗，雷電交加。有一個幽靈自牆上一張「武」字字畫裏飄了出來…

城主立即閃身到那張字畫，打開後面的暗門：「哈哈哈！沒有拿劍的人勝得了他的!!」說完，便跳進暗道裏去了。

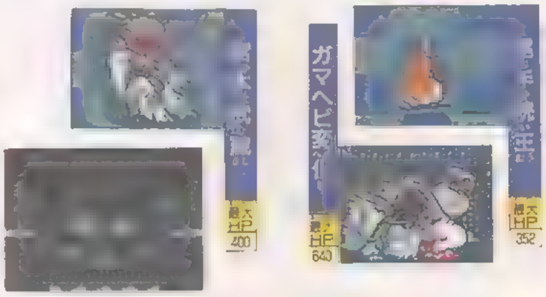
宮本武藏飄到朧丸等人面前道：「忍者…能與在下相會是你的運氣…」那幽 靈由鬼火形變爲人面！
「將這完美的我打倒來改變你的命運吧！」接着便進入戰鬥畫面。

打倒宮本武藏後，他一邊消失一邊說：「精采…好傢伙，竟將這個武藏打倒…朧丸…我在那世界也不會忘記你的名字！」

殺了武藏後，兩人便進入暗道追城主去。城主坐在大廳中，一見兩人便說：「你們…竟然能來到這裏…竟然能打倒武藏！並不簡單呀…小賊的聲勢也漸漸增大了…這樣的話，我要做你們的對手了。我還記得怎用我這雙拳…就讓我收拾你們這些小賊吧！讓我殺了你們吧！」



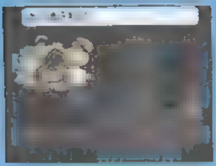
打倒院主後，他開始不尋常的笑了。
「哼哼！有趣…在這狹小的地方是沒趣的。到外面去來分勝負吧…！來吧！」說罷便飛走了。
兩人在房門對出的露台站着。
「來了嗎？在這兒呀！」聲音自屋頂傳來。
兩人於是也爬上屋頂去。
城主：「看吧！看看這個將會統治日本的我高貴的姿態！」說完，這城主便變身成爲一隻高貴的蛤蚧！（高貴……？）



對付他，朧丸的忍法鎌鼬斬（☆156）好使好用，而那被囚的男子可考慮作近身攻擊或用各種道具攻擊。

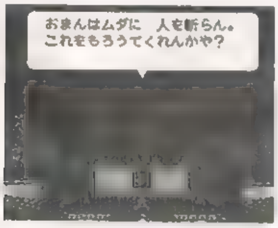
城主被殺，自屋頂掉了下去。
被囚的男子：「至少也收拾了他…阻止了爲了他個人慾望而將發生的事…這個日本平定了…!!」

忽然有一巨響，那男子奇怪了：「啊？」他走上前去看。原來是那城主終於墜到地上了。



　　這時，有一艘黑船駛進港口。
男子：「啊，啊，可以隨意地說理由了…直到那兒我都會沒事的。」他望著那黑船。
朧丸走上前去想說什麼，那男子回頭道：「吥，我是誰？我還以爲你知道了呢…我是日本人…坂本龍馬！那黑船是我的伙伴呀！現在是由誰統治日本呢…我們不想有那種爭執的場合。事實上，人類…但無論怎樣做，我們也是人…那是改變不了的…然而，日本會有何種變化呢…我相信會變得好的！」說着，便走近朧丸，面露愁容。
「雖然並非誇大，不若就當賞賜給將會消失的忍道…怎樣？我們起做天道大人的部下吧？」
　　朧丸走開了。
「怎樣了？」
「有趣！」（☆157）
「是嗎？那今晚就在那黑船裏慶祝了！」
朧丸望海：「…黎明了…這個日本何時能夠迎接一個了不起的黎明呢…我相信會的！」

　　黎明到了，字幕出了，鏡頭出現了兩人的各戰鬥場面…
　　朧丸……到達尾手城後斬了100人並救出了坂本龍馬。（在O人斬的場合，龍馬會送朧丸一柄劍，這劍在「最終篇」時可是很有用的！）
　　本篇完。



[illegible]		
一之丸	奴子	4人
	奴子	2人
	藩士	1人
	浪人	1人
	腰元	1人
一之丸往二之丸的花園	浪人	2人
	奴子	2人
	商人	1人
二之丸一樓	浪人	3人
	商人	2人
	忍者	3人
	藩士	2人
	腰元	6人
	くノ一	1人
二之丸的屋頂裏	家老	2人
	忍者	1人
二之丸往本丸的花園	浪人	1人
	奴子	2人
護城河	忍者	3人
左下方藏的一樓	忍者	7人
左下方的藏的屋頂裏	五忍者	1人
本丸地下2樓	強藩士	1人
	五エ門	1人
本丸地下1樓	強藩士	1人
	浪人	1人
	外人	2人
	商人	1人
本丸一樓	家老	2人
	忍者	3人
	腰元	2人
	藩士	3人
	強藩士	1人
	おカメの方	1人
	浪人	1人
	くノ一	1人
本丸二樓	くノ一	1人
	強藩士	3人
本丸三樓-1	浪人	1人
	強藩士	4人
	般若丸	1人
	とんちホウス	1人
	家老	1人
本丸四樓	狂四郎	1人
	強藩士	1人
本丸三樓-2	忍者	5人
本丸五樓	虛無僧	3人
	八劍士	8人
天守閣	腰元	1人

現代篇 「最強」

一個想將分佈在世界上各種格鬥技的奧義全部部集於一身而得到最強之位的少年的激鬥！泰拳、摔角、骨法、徒手自衛術、相撲……全部格鬥技的必殺技均以自己的肉體來承受而學習！

成爲格鬥家的話誰也有一夢想的話兒：──世界最強之座──

人物設計皆川亮二……

鏡頭中有一個人在一間健身室練習……

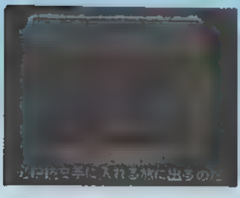
我現在爲了戰鬥而展開旅程……

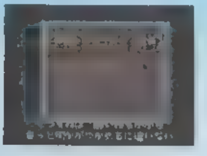
爲了站在世界的頂點……

將所有格鬥技的必殺技學到手的旅程

但是對手也是在格鬥的世界中賭上自己的人生的人們啊

我只好說拜托你們將你們的秘技教我吧





誰也不會那樣做的吧

但是拳術是不親身體驗不行的

只有用自己的身體來引對方向它出招

那樣做的話，在戰鬥裏出來的感覺是一定不會有錯的

順利的話，對手的招式也可能會成爲我的了

（請登記名字，可由玩者自改，筆者則用回原名高原日勝。）

──高原日勝──

我這個名字將會震驚世界……

全部都由這裏始，要領教各種格鬥技的漫長戰鬥

（請選擇對手，筆者由最少HP的森部生士始……）

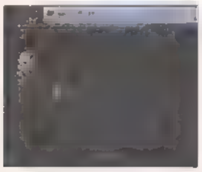
森部生士……是日本古代流傳下來的徒手殺人技法「骨法」的繼承者。能夠貫穿堅硬的鎧甲，能夠給予人體內部的創傷。擁有「通」的必殺技。必殺技：阿鼻世間（☆158）、通打。

森部生士VS高原日勝

森部：「你的去向大抵也是最強之道吧……這種實戰中最強的武道……骨法──是可以勝出的。」

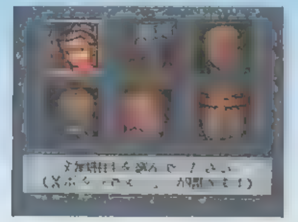
接着便進入對戰畫面。在現代篇，只要高原日勝受到對手的必殺技攻擊，便會學曉該必殺技，以下將介紹如何學齊各人的必殺技。

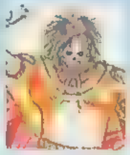
森部的HP只有120，所以要小心對付（錯手殺了他便學不齊必殺技……）。在他正斜下方攻擊，他便會使出通打。學會了通打後，便與他保持兩格的距離，不斷使出儲氣（☆159），既可補充體力，亦可引他使出阿鼻世間。



學齊了他的必殺技後，就讓他死在自己的必殺技之下吧（否則學來幹什麼？）！其中以通打最好用，因可將對手的能力值下降。

森部被打敗後，他說：「哼哼……由現在起，像你這樣的格鬥家的時代來臨了……」之後，便要挑戰另一位對手了。在這以前，請按下X掣來記錄戰果，否則你會後悔的……





下一位對手是基利．特英查（☆160）。

基利特．英查……是懂得墨西哥路查．利布尼格鬥術中最高深的「愛路．路特」的日本摔角手。技巧熟練，但也會使用殘忍殺法的「惡之天使」。必殺技：F（代表可怕的）舒泰娜（☆161）。龍卷千斤墜（☆161）。

高原日勝VS基利特．英查

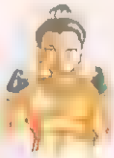
基利特：「呀!! 他媽的高原日勝！在你未出招以前，你那他媽的狗頭已給我砍了下來!!」

接着便是對戰畫面。他的HP有240，只要在他身邊攻擊便可迫使他使出F．舒泰娜，學懂了之後便與他保持兩格的距離，不斷使出儲氣來引他使出龍卷千斤墜。

學曉了之後，便可放心的幹掉他了。（用通打和F．舒泰娜及烈風正拳擊（☆163）較有效。）

基利特被打敗後，他便說：「我的頭被斬了……」

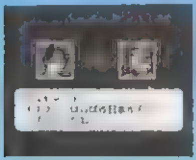
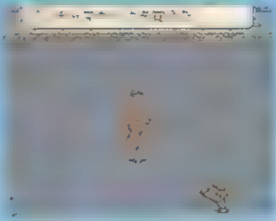
記錄了戰果以後，下一位對手是琳．吉度（☆164）。



琳．吉度……在天性溫柔善良之中隱藏着可怕的性格，並以此作爲武器而站在泰拳的頂點的一位年青戰士。他在戰鬥之中尋找自己的道路，亦因擅長足技，故有「神之右足」的稱號。必殺技：強攻腿（☆165）、螺旋膝撞（☆166）。

高原日勝VS琳·吉度

琳：「呵呵……由遙遠的日本來到這兒很累吧……可惜，你連一根指頭也碰不到我呢。」

戰鬥開始，對付擁有HP256的琳，高原站在琳兩格原外使出阿鼻世間，隨即獲得螺旋膝撞作爲反擊。之後，高走到立的身旁使出通打，琳便會以強攻腿進攻。因琳會被通打擊中，各方面的能力都降低，終於被高原擊倒。

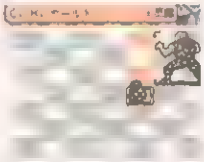
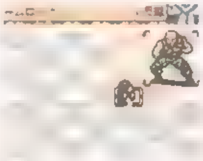
琳：「令我面孔受傷的，你是第一人……」

記錄完戰果後，下一位對手是端納·漢（☆167）。

端納·漢……是在某超大國的特殊部隊中研究徒手殺人技的男子。極在意人體唯一未經段練的「關節」。必殺技：臂鎖（☆168）、C（十字）、H（腿）、鎖（☆169）。

高原日勝VS端納·漢

漢：「只求打擊只不過是小孩的打架法……我一定會打斷你的關節的……」

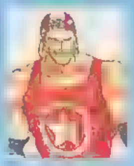



漢的HP有416，高原一開始走近他，使出F·舒泰娜，漢便會以臂鎖反擊，使高原不能使出手技。高原於是使出剛學會的強攻腿，漢便會使出C、H、鎖，使高原不能用腿招。這時，高原可儲氣來解除臂鎖效果，然後大可用任何招式攻擊他，若受到漢的攻擊，高原便會使出臂鎖和C、H、鎖來反擊（總之以手打你就鎖他的手，用腳打你便鎖他的腳），當他動彈不得的時候便任人魚肉了……

漢：「被你看穿了我的關節技……我完全敗了……」

記錄了戰果後，下一位對手是麥斯·摩根（☆170）（HP512）

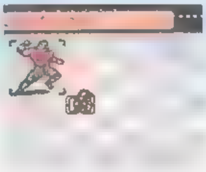
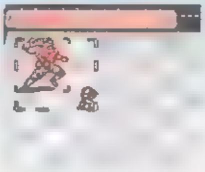
麥斯·摩根……美國摔角界第一之男。在荷里活是一位大明星。聽到高原日勝要尋找強者而再燃起戰鬥之心。必殺技：M（麥斯）炸彈（☆171）G（德國）轟擊（☆172）



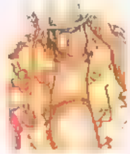
摩根：「OK！Come On, Boy！一流～！」

戰鬥一開始。高原先走到摩根身旁攻擊，引他使出M炸彈。被擊中後，高原會被彈開，以儲氣回復後，走到摩根的正斜下方，硬接摩根一下G轟擊。中了這一擊後，通常高原都會全身麻痺，待摩根再出多一招後，高原便要一邊逃走一邊用儲氣，但仍要與摩根保持兩格的距離。最後，高原可以連環使出阿鼻世間（遠攻招式），使只有近身招式的摩根不能還手，繼而將他打敗。

摩根：「高原一流！摩根佩服！」

記錄了戰果後便到最後一位對手──積奇·依亞烏基亞（☆173）。（HP576）



積奇·依亞烏基亞……認爲最強及有最高呼聲的是「相撲」。出身夏威夷，在那圈子中被稱爲第一的勇者。因留身橫綱級相撲手的美夢難圓，便捨棄相撲，加入異種格鬥的世界。必殺技：鬼不動返（☆174）、夏威夷旋風（☆174）。

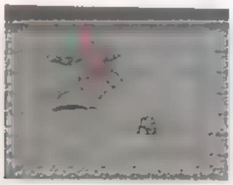
高原日勝VS積奇·依亞烏基亞

積奇：「論實力，我積奇是不會輸的！相撲與其他技巧都只不過如塵般渺小吧!!」

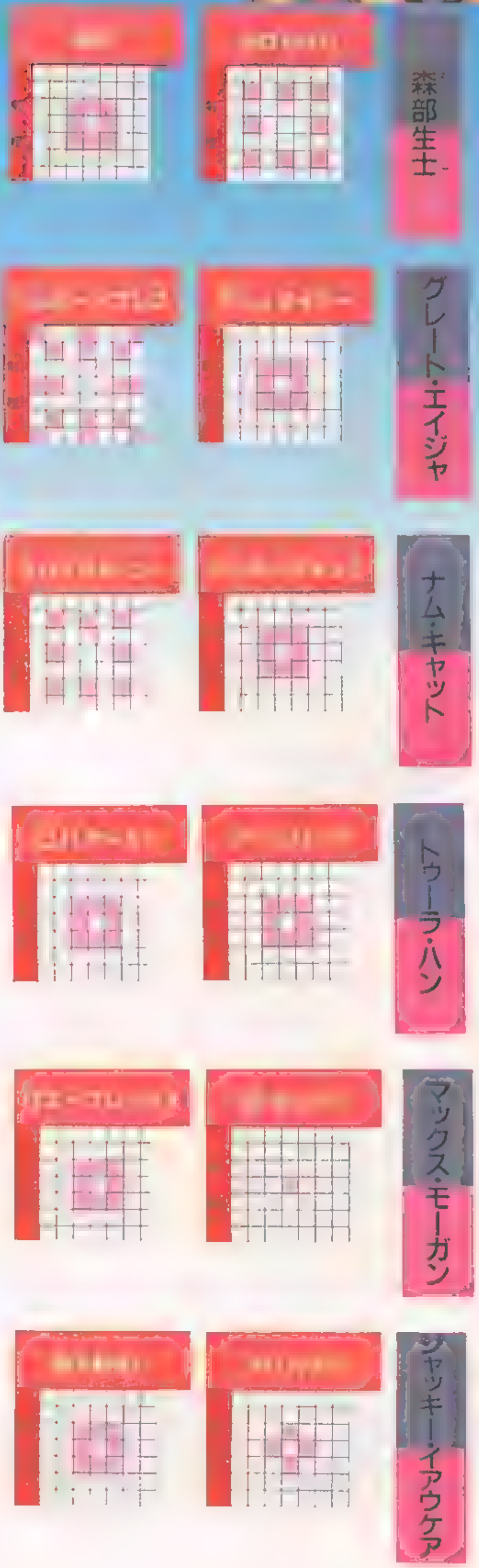
戰鬥一開始，高原便走到積奇的正下方使出通打，積奇便會以夏威夷旋風反擊。中了這一擊，高原便會被彈開。高原立即走到積奇的正斜下方使出通打，他便會使出鬼不動返反擊。被擊中時，高原會以臂鎖來封鎖他的手技。正因積奇的招式全都是手技的關係，被臂鎖擊中後便無法出招，人畜無害……

積奇：「你真強……！」
　　記錄了戰果後，忽然有一名光頭大叔出現

　　只見他與高原面對面站在一個落日背景的海灘上對峙……
光頭大叔：「你很遲鈍呢……高原……」說着，便行近高原。
「你一定以為自己將那程度的傢伙們打倒並學了他們的必殺技便使你變成最強吧……你並不只到這程度的……我剛好比他們更強……是更強呀！那小賤人琳……只得堅強的路查笨蛋（基利特・英查）……只懂關節技的漢。始終也是大而無用的依亞烏基亞和那滑稽的麥斯…還有那叫作森部的老伯……都因為自己的弱小而死了，只有你能留下名字。奪去被打敗的人的生命……並不是真正的勝利！……我是誰……？我是『最強』……最強的奧狄。奧普拉爾度（☆176）!!」
高原：「你……你所作的並不是格鬥技……」高原行前了一步：「那只是殺人！」
高原：「琳・吉度的足技…基利特・英查的空中技……漢的關節技……積奇的力量……摩根的能量……森部的骨法必殺技！還有……我的憤怒呀　我要殺了你！」兩人們展開激戰……
　　奧狄的HP有832，近身技如「阿告羅DDO」（☆177）及「死亡攻擊」（☆178）都非常厲害，近身戰必死無疑。於是高原遠離他，不停向他使出夏威夷旋風，他中了之後通常都會彈開，到他走近時又可再用夏威夷旋風將他彈開，如此類推。而奧狄的遠攻技「骨法鐵砲」並不強大，高原必可得勝。



　　打倒奧狄後，他倒在地上說：「……哼……由…由現在開始…你要朝着真正最強之道走…會不斷有…像我這樣的強者出現…為了成為最強…可能連自己的命也會失去…我…就像我和你這種人…但是你…仍在人世…」說完便死了。
　　高原望向夕陽，在沈思……
高原日勝嗎……」有一個背影出現了：「假使能打倒你的話，我便是「最強」」
　　高原回頭望這人……
　字幕出現了……同時亦順着戰鬥次序出現各人物的大頭硬照及正、背面全身照以及各人的名字及必殺技名稱。
　　本篇完。



西部篇　「放浪」

美國西部正值開發的時代。爲逃避追捕而四處流浪的逃犯到達了被一群無賴到處破壞的撒古式斯鎮……得到鎮中各人的協助，尋找製造陷阱的材料，迎擊無法集團告力治黨！

畫面出現了一個西部小鎮，一團無根草在畫面掠過…一位警長（保安官）自他的辦公室走了出來，走向隔壁的水晶酒吧（Crystal Bar）。

畫面上出現了人物設計：石渡治…

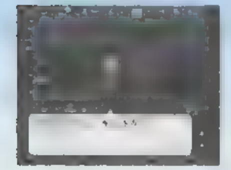
保安官去到老闆面前。

老闆：「呀，保安官。」

保安官：「老闆，這傢伙正被通緝。」

老闆：「是新的通緝令…唉！這只會令那些來這兒的人們不安…」說罷，老闆便拿了保安官手上的通緝令，將它貼在牆上。

老闆看着通緝令，說：「唔？什麼嘛？傑多……新達，傑多嘛……」可由玩者另改名字，筆者用回原裝名字新達，傑多（☆179）。



畫面上有一人騎着馬在飛馳，並響起了主題音樂。

良久，那人停了下來。

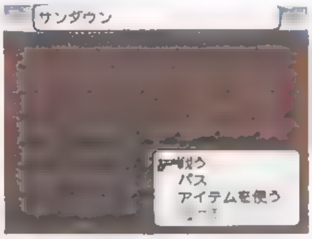
「嗨！好久不見了！」遠處有人說。原來有另一個人乘着馬停在他的面前。

「別這個樣子嘛。你的逃亡生活也快完了。」原來兩人是認識的。「我想我該感謝你。」那人續道。

那人下了馬，說：「拔鎗吧…那些獎金將會成爲我麥度多古（☆180）的了…我不會殺沒有武器的人的。」那人行前了數步，道：「今次是我與你第幾次相遇…」（多次見面也殺不了對手，還想拿獎金？）

那人亦下了馬。

麥度多古：「雖然我們曾是伙伴，但…到今天爲止！」他拔鎗了，同時亦進入戰鬥畫面。



原來另外那人就是新達．傑多！而玩者就是要用他將麥度多古擊倒。但兩人力量相差太遠了，麥度多古輕易地被打敗。

麥度：「混帳！爲…爲什麼不乾脆殺了我？

新達沒有回答，只是上了馬。

麥度：「等等！」說罷也立即騎上自己的馬。

這時，新達開了一鎗，嚇走了麥度的馬。

麥度：「你幹嗎向我的愛馬黃金（☆181）的韁繩射擊！」

新達不發一言，策駒長去。

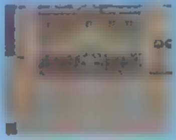
麥度：「等等！」

隨着主題音樂的響起，新達已去了九里遠了

再多走九里後，新達終於停下

「是鎮…」他心想。

走進村中，新達下了馬。他發覺除了水晶酒吧外，全部房子都給鎖上了，於是便走進酒吧裏去……



甫一進入酒吧，便看見有三名墨西哥人在唱歌，還有四名混人在喝酒。

各人似乎都對新達不甚友善，新達走到吧枱前坐下

老闆：「歡迎。要喝些什麼？要不要什麼吃的？吃的當然是免費的。」

「喂！」門外有人大叫。

有名混人自門外走了進來，向老闆吠：「老闆你又是這樣！」

「唔？」

那混人走近新達，說：「阿老兄我好像未見過你。這是我的指定坐位呀。你給我走開！」

「停止呀！」有一把女聲叫道。

原來是一位美少女在二樓叫的。她走近欄杆，向那混人道：「那並不是你的指定坐位！不是幫襯的客人請離開那兒！」

那混人於是彈開，並向那美少女道：「等等呀，安妮小姐（☆182）！」安妮從二樓走了下來。

混人：「安妮小姐！」

另一名混人走出來阻止：「停止啊！」

安妮：「別吵！」說完，她便走到那「挺身而出」的混人面前道：「你幹什麼呀！你鎗袋裏的是玩具來嗎!?」說完她便轉向另一名正坐着的混人：「威賢（☆183）！」那傢伙有反應了。

安妮不理他，又走向另一名混人面前，叫他的名字：「珍馬（☆184）！」當他有反應時，她又轉向剛才挺身而出的混人：「告力多（☆185）！」

當他有反應時，她又走去另一名混人面前叫他的名字：「些查路（☆186）！」（這是什麼遊戲？）

安妮環視他們，大叫：「你們只有威猛的名字嗎？」

（有何威猛？）

生事的那名混人被冷落了，遂道：「嘻嘻，安妮！」

衆人都望向他，而他亦走近安妮

「妳是好女孩啊。我正喜歡像妳這樣有膽量的女孩子呢！」說着，便拉了她到一旁。

「怎樣？做我的女人好嗎？」（色鬼…）

安妮：「別開玩笑了！」說罷便贈了一記耳光給這色鬼。

當衆被掌摑，這傢伙怒了：「妳…竟敢打向男人的面上…賤貨，妳別驕傲!!」

「停手呀！」門外又有人大叫。（這鎮眞多混人啊…）

有一名小童走了進來，推開了那人。

安妮：「比利！」

「呵呵，連保安官的兒子也來了嗎？但是……你這賤種不配發言!!」說完，便一把推開比利。比利撞到了好久沒對白的新達，使新達彈離坐位。

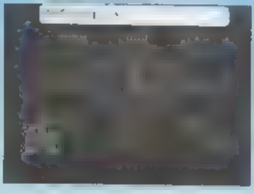
新達在另一張椅子上坐下。

混人：「啊，弄到了這位哥仔呢。」他坐上了他的「指定坐位」：「請原諒剛才的無禮，讓我請你喝一杯當賠罪吧。」

「老闆，給我牛奶。」他說。

「好！」他將牛奶推到新達面前，續道：「我看你該會拔鎗的吧。」

這時，玩者可以選擇「飲」(☆188)或將那杯奶推回去(☆189)。(爲了增加戲劇性，筆者選擇了「飲」。)
混人：「好！來多一杯！」說罷，便又推多一杯給新達，新達照飲，而那混人又再推多一杯來…
飲多兩杯，新達見他咄咄迫人，便將牛奶推回給他。(再飲下去恐怕要上洗手間……)
混人：「啊？我請客你竟不賞面？你竟將這杯牛奶推回給我？你似乎喝醉了。這兒的酒很平呢！」
那混人走到新達背後，道：「還是你認爲那些牛奶並不是來自你母親的乳房而不喜歡喝呀？」
新達：「你給我消失(☆190)！」
「什麼？那便一決生死吧!!」跟着便進入戰鬥畫面，而那混人更接受了觸怒主角的代價。



混人：「你好嘢！」說完便走了。
似乎因爲新達是主角，老闆並不介意他在自己的店內開鎗，向他說：「你…你不是那告力治黨(☆191)的人吧…」
比利走過去道：「厲害呀！」
安妮：「這就像向小孩收路費。」
比利望向安妮：「這個叔叔一定……」
「什麼事呀？」門外有人問。
有人走了進來，原來是保安官。
老闆：「保安官。這位旅客(指新達)…」
比利：「什麼啊！」他走到保安官面前：「這個時期我們該有所作爲才對！爸爸……！你是膽小鬼！」
安妮：「保安官，請明白比利…現在就算我們反抗也只會觸怒那些傢伙們…要是我們什麼也不做便可安安樂樂過日子！」
老闆：「安妮……」
安妮：「哥哥你別出聲；無論是哥還是保安官……這個鎮的男人全都是膽小鬼！」她走近比利，續：「有勇氣的只有這小比利…」
老闆，「但是，保安官！有這位旅客的話…」
「真可惜，那傢伙並不是那麼有性格的！」門外有人說。(是否有話就要在門外喊進來才像西部？)
衆人望向門外。
來者原來是麥度，他向衆人說：「假使你們知道他的名字必感震驚。讓我告訴你們吧，那傢伙就是…」他走到新達背後廿多卅尺的位置大叫：「新達！新達．傑多！」
保安官：「!!」
老闆：「這樣說……」他立即走去看貼在牆上但無人看的通緝令：「這通緝令是…」
麥度：「取下他的頭可得獎金5000元！我這個靠獎金過活的人要得到他…我是麥度多古！」

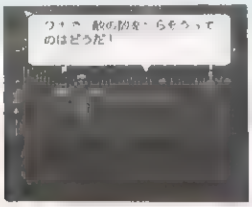
比利大叫：「你講大話！」

麥度：「真可惜，我並沒有說謊。」
比利立即走到新達身旁：「是謊話吧！叔叔！」
雖然比利十分激動，但新達亦不得不傷害他的弱小心靈：「不是謊言(☆192)。」
比利更激：「你說謊！」他坐到一旁鬧情緒去了。
麥度：「嘻嘻…不愧是新達．傑多！」麥度行前一步：「托你的福，黃金已遠走高飛。無論怎樣我也希望有一個結果！出去吧!!」
全場望向新達。
告力多後退了一步，叫道：「決…決鬥呀！」
威賢和些查路也退後了一步大叫道：「決鬥呀!!」
麥度走到門口，轉身向新達道：「你逃不了的……」說罷便走了出去。
新達也跟着走了出去。
兩人在酒吧外對峙，酒吧內的人都走出來看熱鬧。一團無根草又趁機出鏡。
麥古：「幹嗎這個樣子……你認爲我們的關係終結對你很殘忍嗎？我明白你的心情……但是…今天作個了斷吧！」
說完便拔鎗了。
兩人各走前兩步。
麥度：「我們背對背向前行五步，然後轉身決勝負吧…去吧！」

兩人背對背的站着。
麥度：「一！」
兩人各行前了一步。
「二！」第二步了。
「三！」兩人已向行前了三步。
「四！」兩人相距八步。
「五！」兩人立即轉身！
「砰！」
「砰！」
兩聲鎗聲劃破長空，但仍乎兩人並沒有瞄準對方開鎗……
「嗚呀！」兩聲慘叫後，有兩人從畫面的下方「跌」了出來死了。
麥度向新達鼓掌致意。威賢等四名混人立即走上前驗屍；而三名墨西哥人亦像趁熱鬧般衝去檢驗另一具屍體。
告力多：「這傢伙是告力治黨人！」

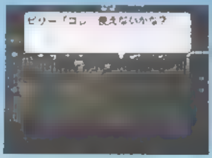
「衆驗屍官」轉身望向新達等人。
威賢：「這兩人……」
珍馬：「你們看到嗎……！」
麥度：「被那些混人(被殺的那兩人)打擾了。」
比利：「厲害呀…」他走上前說：「好厲害呀，你們兩個！」
安妮走前一步道：「將這兩人合起來的話…告力治黨…喂，兩位可不可以助我們打倒告力治黨呢？」

麥度：「沒有法子……我不懂拒絕女孩子的請求。」
麥度對新達說：「新達！又要遲些才可分勝負了。因為我要收拾那些告力治黨的傢伙們呀！」
　　鏡頭一轉，衆人已回到酒吧裏。
比利：「有叔叔與那老兄便一定可成功的！」
保安官：「告力治黨……是由理論上已被全滅的第七騎兵隊中僅存的一人…奧·狄奧（☆193）作首領，集合了一群無法者（目無皇法的人）而成的暴徒集團。狄奧或許會因聽到關於你們的事而來侵襲……」
老闆：「這個鎮叫撒古式斯鎮，撒古式斯即Success…亦即『成功』。前陣子這兒亦因為尋金熱而曾繁華過。那些傢伙想將存放於這鎮的黃金弄到手。」
安妮：「假使能打倒那些傢伙，我會將……這個鎮的金給你作禮物。」（還以為會以身相許）
威賢：「雖然你們確實強得很，但那班人總共有十五個…」
珍馬：假使你們成為我們的伙伴，我們也會戰鬥的！」
些查路：「假使我有什麼可以幫得上忙的話……」
告力多：「要我們拿鎗只會礙手礙腳…」（當然！他鎗袋裏的是玩具來嘛！）
　　三名墨西哥人在唱歌……
麥度：「那些傢伙人就多得很，正面對決的話並沒勝算……我不能白白就這樣死了的。首先要知道有關他們的事情。」（即剛才各人所說的話）
　　問完有關那些傢伙的事情後，新達再走到麥度面前。
麥度：「對了!!用陷阱來減少敵人的人數！況且有陷阱的話，危險性便會減少…決定！但……」麥度走開了，走到酒吧中央。

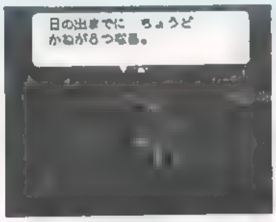


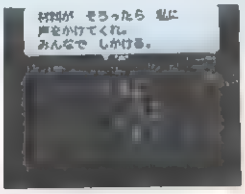
麥度：「這是你們的鎮。你們委托我們都只想能安樂地過日子吧？」
安妮：「我幫手。」
比利：「我也來。」老闆：「幹幹試試看吧。」
「就是嘛！」門外已第N次有人說話。
　　有一位少婦走了進來。
威賢：「太太！」
威賢太太走到威賢面前：「你以為對那些傢伙保持沈默便可以了？為什麼不試試幫忙？」
威賢：「但是，太太…」
珍馬：「就是嘛！」
告力多：「已經不能再忍氣吞聲了！對吧，些查路！」
些查路：「那就是嘛！」
　　三位墨西哥人也搭咀。
山助（☆195）：「這兒……」
狄路斯（☆195）：「快將……」
賓助（☆196）：「改變了……」
　　接着，這墨西哥三人組合為大家高歌一曲打氣：「為了朋友〜戰鬥〜啊〜」
麥度：「嘻…很成功呀…」他轉向保安官，問道：「你又怎樣呢？保安官先生…」
保安官：「……」
比利走過去拿了保安官的警章，衆人大驚。
老闆道：「比利！」
　　比利走到新達面前。
比利：「這警章是給叔叔你的！爸爸是…沒有資格戴這警章的!!」

　　衆人靜了
保安官：「……我到現在都因這個鎮被危機侵襲而害怕……但…要是勝得過這危機便會有未來。新達·傑多，不，你是我不知你姓名的旅客。那個警章請給我帶着。到今次戰鬥結束後，我便會有資格做回保安官的！」
比利：「保安官警章…」
麥度：「那待到時才算吧。我與新達去找做陷阱的材料。你們也該知道用什麼材料、在哪兒和怎樣設陷阱了吧。」
　　麥度轉向新達：「立刻開始吧！既要找材料又要設陷阱，時間無多了！」
　　麥度多古拿了一個時計．
麥度：「為了提醒自己的。要用一些安全的方法。」
比利：「要不要這個？」新達拿了一彈弓鎗（☆197）。

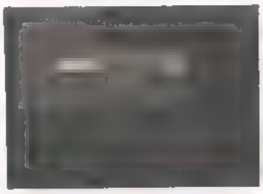


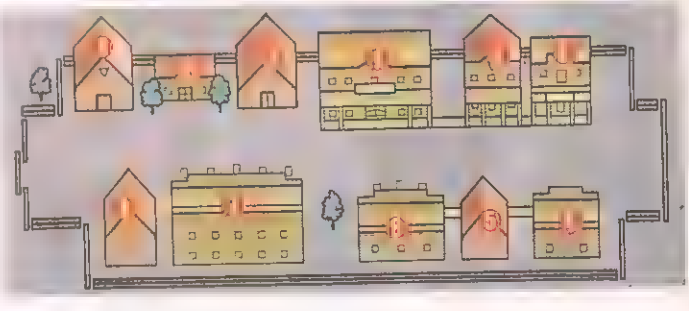
比利：「雖然我不懂燒鎗，但對彈弓鎗也蠻有自信的！」
安妮：「要是找材料找得太久的話，到開始設陷阱便沒時間了。」
保安官：「那些傢伙一定會在日出時來的。那是他們慣常的手段。現在離日出還有八下鐘聲。一定要在那以前找齊材料並動手設陷阱……一找齊材料就通知我，那大家就立刻動手。」





　　三位墨西哥人仍在唱歌。
狄路斯：「我什麼也沒做〜♪」
山助：「我會動手做的〜♪」
賓助）「你這個找尋者〜♪」
　　這三位「西人（即墨西哥人，不要想歪了…）暗示自己會幫手的。
　　於是，新達開始四處找材料。





在水晶酒吧（①）地下往二樓的樓梯旁有一小房，裏面有波旁威士忌酒（☆198）、油（☆199）和龍舌蘭酒（☆200）。在老闆的櫃枱旁有一房子，內有波旁威士忌酒。房裏有一大衣櫃，推開後發現另一房間，內有鳳梨（☆201，在衣櫃內）、油和空瓶（☆202）。得到了油及空瓶時，麥度會說將兩種東西合起來可以成爲氣油彈（☆203），並問新達要不要，新達當然要（☆204），因爲只有油和空瓶是不能作陷阱的。在二樓最左的房間內，新達找到了雪茄烟（☆205）。

兩人走到②的屋裏，在樓梯下的房子裏找到了雪茄烟，在櫃枱裏找到空瓶。在二樓左邊的房子找到了波旁威士忌酒。

兩人走到③的屋子（即保安官的辦公室）。在枱上有雪茄烟，在佈告板前的箱子有炸藥（☆206）。在箱子後的鎗架上有短鎗（☆207）。在二樓的房裏有手鎗（☆208）。

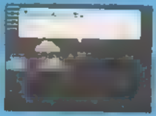
兩人於是走到④的屋子，在入面的房子裏的箱中找到空瓶。

到達⑤的房子，兩人在木頭車中找到鏟子（☆209）。

來到⑥的房子，兩人在櫃枱旁的瓶裏找到油，在裏面的房裏找到蘿白（☆200）在牆上找到一個平底鑊（☆211）。

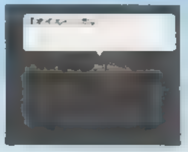
在⑦的房子裏，兩人在裏面的房子發現一條往二樓的樓梯。在該樓梯底有一隱藏房間，裏面有繩子（☆212）。

一進⑧的房子，在離門口最遠的草堆（不是左面那堆）中找到馬糞（☆213），在地下的木桶中找到蘿白，在二樓的箱中找到空瓶。



⑨的房子中左上角的兩個箱子裏都有蘿白，而右下角的桶子則有煤焦油（☆214）。

兩人進入⑩的房子，在樓梯底下的房中取得油。



進入⑪的房子，右上角的箱中有龍舌蘭酒。

集齊了所有材料及道具後，便回水晶酒吧找保安官。
保安官：「那些傢伙一定會在日出時來的。那是他們慣常的手法。由現在到日出會有八下鐘聲。在那之前要找齊材料讓大家動手…當集齊材料時便告訴我，大家便動手。已經集齊材料了嗎？」
新達：「是（☆215）。」
保安官：「那便將材料分配給我和各位一起動手吧。設陷阱的時間各人都不同……快點吧！要我幫忙嗎？」
新達：「拜托（☆216）。」

麥度：「給他作些什麼？」
於是便由玩者選擇給他什麼材料，以後都如此對付各人。（只要是材料，交給任何人也沒所謂）
首先要說明每人設陷阱所需的時間：
保安官……30秒
安妮………30秒
老闆………1分10秒
珍馬………1分30秒
威賢夫人…1分50秒
威賢………2分10秒

告力多……2分30秒
山助……2分50秒
茂助……3分10秒
比利……3分30秒（小孩子嘛…）
此查路……3分50秒
狄路斯……4分（他去幹什麽的？）

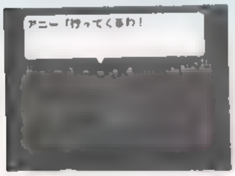
爲了有足夠時間設陷阱，新達最好能在四下鐘聲前集齊材料，並開始設陷阱，否則後果自負。（至於爲何這麽着意要設陷阱，遲些便有交代……）

另外，由陷阱能消滅的敵人人數：

氣油彈……每個可減2個敵人
火藥………減4個敵人
平底鑊……由女性使用可減一個敵人
彈弓鎗……由比利使用可減一個敵人
繩子………可減2個敵人
鏟子………掘洞穴可減一個敵人
馬糞………配合洞穴可再減一個敵人
蘭白………迷惑馬匹可減一個敵人
老闆的海報可減一個敵人
煤焦油……可使敵人進攻的時間延遲兩分鐘。

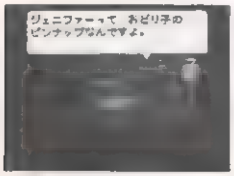
新達將所有材料都交給各人，讓他們分頭去設陷阱。

當安妮離去後，新達便到她的房間（二樓正中央的房間），在衣櫃中找到安妮的襯衣（☆217）。這是私人珍藏，如交給各位去設陷阱的話，他們都會汗顏及說：「這…這是安妮的襯衣來嘛…」；如交給安妮，她會重賞你一巴掌。

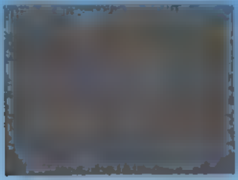


待安妮回來後，新達便到老闆的房間去（二樓右邊的那間），在衣櫃找尋時，門外有人說：「噢，羞死人了…」原來是老闆。
他走進來，向新達說：「那是我的興趣嘛。那是一位叫珍妮花的跳舞女郎的海報呀。被稱爲豹妹的一位正點女子呢。雖然可惜但還是讓給你吧。」

就這樣，新達得到了一張十分性感的「老闆的海報」（☆218）。



當所有人都回來時而新達已沒有材料在手（連老闆的海報也給拿去設陷阱時），大家便在酒吧中等第八下鐘聲，而玩者亦可小休一會



好不容易才等到天光……

在撒古式斯鎮的西面入口，有一對父子行近。他們不是什麽告力治黨人，他們只是路過……渡邊事件上映了……

父：「啊……行了三天…終於找到一個小鎮了…我兒渡邊…」

「砰！」一聲鎗聲劃破長空。

兒子轉身望向背後的父親，他仍然站着。

良久，他的父親才倒地死去。

兒大叫：「父親〜！」

忽然有一陣馬蹄聲傳來，來者爲數不少。兒子立即止住眼淚，正想逃去。但他看見父親的屍體，便上前一邊哭一邊拖走他的屍體……

在西邊的入口有一隊馬隊衝了進來，來者正是其中數名告力治黨人。他們一邊衝一邊中陷阱，十分「有氣勢」。

在左邊入口又有數名告力治黨人騎着馬衝進來，同樣地又是一邊走一邊中陷阱。其中有一人發現水晶酒吧旁的屋子門前有一些東西，稍一分神便墮馬了。他在地上努力爬向那東西前，說出他一生人最後的一句話：「爲什麽在這種地方會有…會有這種海報？」老闆的海報發揮功效！

再有一批人在西面衝入，又同樣中了陷阱。

最後一批告力治黨人自東面衝入，竟有一人能避開陷阱，來者正是奧・狄奧！

他在酒吧外大叫：「出來呀!!不然我便將酒吧及其他屋都給毀了!!」

比利：「叔叔！」

「去吧！麥度（☆219）！」

麥度：「好……去那爆狄奧那他媽的狗面！」

兩人步向門口。

保安官：「我也去吧！」

全場人望向他。

麥度：「你還是留下吧……萬一…我們被殺掉時，這裏的人便全靠你保護了。」

一聽到萬一會被殺，比利大爲緊張，於是走到新達面前問：「不會輸的吧？」

「當然（☆220）！」

說罷，兩人十分灑脫地步出酒吧，連頭也不回一下。

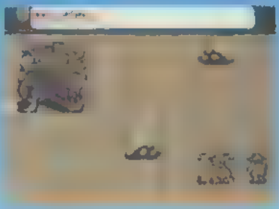
比利：「我相信你們啊！」

奧・狄奧已站在門外久候（因手下全中了陷阱，只剩他一人），一團無根草又趁機出鏡。

新達與麥度自酒吧步出，與奧・狄奧對峙……

狄奧：「你…是否曾教訓了我的手下？多得你好好照顧那可愛的孩子（手下），我沒有謝禮…請接受……這格林機關鎗的子彈吧!!」

　　接着，便進入戰鬥畫面。可惜狄奧的手下都中了陷阱，畫面十分冷清，以二對一，不難勝他。（如果之前沒有設陷阱，現在便十分壯觀了！不信可看附圖……）

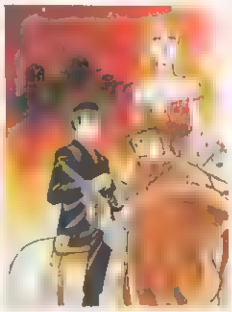


　　對付狄奧，只要在他的正下方或正前方攻擊便成，因爲他最強的攻擊格林機關鎗射擊（☆221）的射程範圍只集中在他的正斜下方，所以用此戰略來對付只有704HP的他根本卓卓有餘。另外，如果之前取了材料而沒有設陷阱的話，有些材料如汽油彈、火藥、蘿白等都可在這時使用。

　　奧·狄奧被打敗後，比利在門內大叫（終於不是在門外）：「叔叔！」
　　衆人自屋內走了出來。
「成功了！」安妮叫道。

　　安妮與老闆、保安官和西人組合也自屋內走了出來。
　　這時，奧·狄奧忽然變身！
　　他變成了一匹……
麥度：「馬？狄奧是馬？」
　　那匹馬行前了一步。
保安官踏前一步，道：「我聽聞過一件事……第七騎兵團…被舒·沙曼聯合軍全滅了…只剩下一匹馬…」
　　那匹馬爲何會變成奧·狄奧呢？沒有人知道，因這時那匹馬扮路過，向西面走了。
安妮：「我想是這匹馬集合了死去的騎兵們的怨恨吧。」
老闆搭咀：「有可能…」
保安官：「謝謝你，傑多，不，是不知名的旅客…」
麥度：「欣慰也到此爲止了…」
　　新達望向他，他拔出了身鎗。
麥度：「傑多…跟着便是我與你的決鬥…」
新達：「是啊（☆222）！說罷，便行前了一步。
安妮：「兩位請停手！」
比利：「你們兩個曾合力打倒奧·狄奧嘛！」
麥度：「閉咀！這是我們之間的事…」
　　麥度玩弄一下手鎗，道：「對吧？傑多…」
新達：「是呀（☆223）！」
　　到了這情形，大家唯有退後，預備欣賞向主角挑戰的結果。
　　忽然刮起了一陣風，隨風滾動的無根草一次趁機出鏡。
麥度：「去吧！」
　　兩人背對背。
「第一步！」
「第二步！」
「第三步！」
「第四步！」
「第五步！」跟着便進入一幕新達屠殺麥度的場面（請各玩者用自己喜歡的方法幹掉麥度！）
麥度：「嘻嘻……不愧是…你……呀！」說罷便倒地不起了。
　　一堆無根草又趁機向各位問好。
　　殺了人後，新達要離開了，所有人都給他送行。
安妮：「要走了嗎？」
「是！」
保安官：「我們說過要給你謝禮的…」
比利：「叔叔！謝謝你…我有一個希望。」（人人有書讀？）
保安官：「那個警章…我已不需要了。並不是什麼心意之類…因爲我已擁有了成爲眞正保安官的資格！」
　　新達要上馬了。
安妮：「等一下！有件事情並沒有弄錯的…這兒實在已沒有黃金剩下了…原諒我好嗎？」
「如果是黃金的話便算了。」
安妮：「咦？」
「你們再次教曉了我如何去保護人……！」說完，新達便上馬了。
安妮：「傑多…」
　　西人樂隊奏起了音樂，新達已策馬遠去。大家都望着他的背影。
保安官：「他就是那人！」
　　大家都望向他。
保安官：「隨意地便能以那絕強的身手威震西部的名保安官……不斷地有挑戰者向他挑戰…不知不覺便有很多無法者集結在他的鎮裏…然後自己成爲了被通緝的人…爲了尋求葬身之地而在荒野流離…新達！新達·傑多！」
比利走上前去大叫：「叔叔！傑多！新達·傑多～！」
　　新達再一次在荒野上飛馳，但他並不寂寞，因爲有字幕陪伴他。

　　鏡頭映着比利在鎮中遊蕩，跟着他站在西面入口望向遠方，當無根草最後一次出場向大家告別（？）後便走回水晶酒吧，走到新達的通緝令前站着，各人都望向這通緝令。
　　鏡頭再映着有字幕相伴的新達在荒野飛馳。
　　字幕離去，新達也從畫面中消失，本篇亦同時完結。



SF篇　「機心」

正向地球航行中的貨物輸送船哥基杜愛利哥斯姆。現在，正有一個新生命在裏面誕生…船內接二連三所發生的事件，將機械工程師卡度及其所製成的機械人也和其他船員一起捲入其中……

在宇宙背景裏有一個地球，電腦正爲大家介紹一切。

一太空犬TSQ—05—

航行記錄

船名：哥基杜愛利哥斯姆（☆224）

船主：余梳臣（☆225）

目的地：地球

貨物：異種生命體

乘搭組員：5

乘客：1　軍部上將

　　　　　貨物・負責人

哥基杜愛利哥斯姆正在宇宙中航行。

人物設計：田村由美

一詳情一

運載貨物…異種・生命體

特徵…大型　四足步行

能力…不明

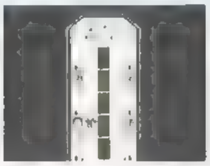
成體期…不明

鏡頭映着太空船的內部，跟着映着裏面的冬眠裝置。

值得向對象作精密的調查

無論用什麼手段都要立刻護送回本部

其中一個冬眠裝置的蓋打開了，一名乘員從裏面走了出來。



他離開了這個冬眠室。

「……好了！完成了！」

「呀？」

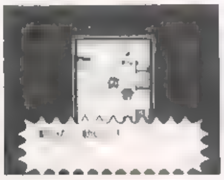
那乘員回到自己的房間，他面前有一個機械人。

「有點怪呢…」他說。

「奇怪了，明明這樣便該行了…」

那機械人忽然動了！

「動…動了！」那乘員十分高興。



「夠了，夠了！」他見到那機械人動得比他更高興，於是這樣說了。

「你聽不聽懂我的說話？我叫做卡度（☆226）・K・A・T・O……卡度。你好嗎？」

「唔…呀，對了！你還未有名字呢！」

「唔…既然是球形，不若叫哥鲁（☆227）！」

「……不好……你又不是狗……」

他想了想：「雖說是球形…倒不如掉轉……基普（☆228）！」

「唔…幾好的名字呀，別黑口黑面吧。」

（因爲基普本身不懂說話，所以這位哥仔便在自言自語。）

卡度來回踱步：「呀，我在一邊行一邊想東西…」說着，他便走到房門口，向基普說：「喂，來這邊吧。」

在房門旁有一電燈樣的東西，基普手多（？）搞了它一下：

個人記錄日記一

×月×日

原型01　完成

測試基本構造

[illegible]

×月×日

以原型02　收集資料

步行系統穩定

以遙控作測試

大概成功

×月×日

原型03　製作開始

根據地球來的情報通訊，希望能得到最新式的電路。

首先要利用手頭上的零件來幹

×月×日

總算將03完成了

但無法仔細地測試

剛才被船長看見了

離到達地球還有一個星期

明天要叫醒仍在冬眠中的五人

在那之前我想幹些什麼呢？

基普離開房間，卡度帶了它到「端末室」。

卡度：「由現在起你已是本船船員，所以要登記名字及資料。否則便不能在船內自由活動了。」

端末室內裏有一電腦。基普正想走近，但不夠高坐上櫈子。

卡度：「呀，你是不能好好地坐好的。」

卡度自己坐上了櫈子。

卡度：「那……呀！對了！」

卡度按了幾個按鈕，電腦開始說話了。

「午安，卡度。」

「有要事便請說。」

卡度：「午安！請爲乘員登錄。」

「明白了。」

乘員登錄…新加入

種類……作業機械

Name？

（可由玩者自行更改，但筆者用回完裝名字基普。）

登錄中

……………………………………

登錄完成了。

卡度：「有了這個，你以後便能自由出入各房間。你不能忘了自己的名字呀。每個人的房裏都有一個安全管理電腦……只要在進入房間前輸入自己的名字便行。當出入房間有困難時便用得着…面向着門的左面的電盤便是了。要我再說多一次嗎？」

「不（☆229）。」

「好極，基普。下次你自己來啊。你試找找我在這層的哪兒吧。」

說完，卡度便走了出去，和基普玩捉迷藏。

基普又搞電腦。

「你好，我是這船的主電腦。」

「我清楚地知道你的事情。」

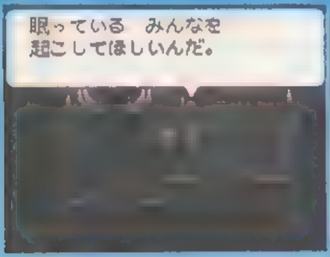
「我一直看守着你的製作過程。」

「你是卡度最初完成的機械人。」

「既已成爲同事便要好好幹呀。」

搞完電腦，基普便在冬眠室（☆230）的門前找到卡度。

卡度：「呀，這兒呀。讓我向你介紹我的伙伴們給你認識吧。這門裏便是冬眠室。在長途的宇宙旅行中我們便在裏面冬眠。拜托你進去裏面，叫醒仍在睡的大家。」



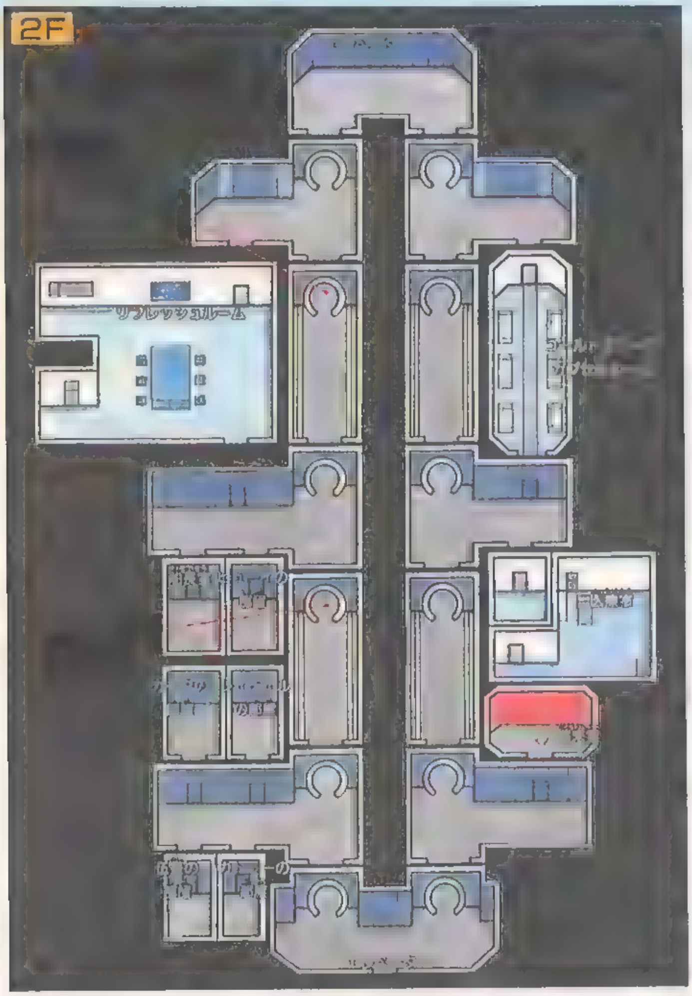
基普於是進入房中。

它走到左上角的冬眠裝置前看，裝置上有名牌：卡古（☆231）駕駛員。裝置上的按鈕忽亮忽滅，基普按下（☆232），蓋子便打開了。

基普走到右上角的裝置，裏面的是莉珍露（☆233），是通信技師。基普也按下按鈕，讓她甦醒。

莉珍露下面的是貨物管理及助理船長晚爾（☆234）；晚爾下面的是預備用裝置（但裏面是有人的）……

基普叫醒了所有人後，卡度進來了。



卡度：「謝謝你。就是這樣嘛基普。」

卡度走到卡古及莉珍露面前。

卡度：「大家早晨！」

基普走到兩人面前示範轉圈。卡古與莉珍露都離開了裝置，走近基普。

卡古：「終於完成了嗎？」

卡度：「還給它起了個名字叫基普。」

莉珍露：「我叫做莉珍露，請多多指教呢，基普！」

卡古：「Nice to meet you基普！我是卡古。」

晚爾起身，伸了一個懶腰。

莉珍露：「呀，晚爾那小子真貪睡。」

莉珍露和卡古都走到晚爾的裝置前。

卡古：「是基普叫醒你的。」

卡度與基普都走了過來，基普拍了晚爾一下

晚爾：「卡古呀，別在我的枕邊鬧呀！我以前也告訴過你的嘛……」晚爾轉身，見到基普正在他的面前……

「什…什麼來的！」晚爾嚇得睡意全消，飛奔到對面的裝置前。

卡古：「嗨，晚爾。終於醒了沒有？那東西是卡度做的示範機械人啊。」

「晚爾：「……呀……機械人…？呀！卡度曾經做的……終於完成了嗎？」

晚爾走近基普。

晚爾：「我叫晚爾。」

最後一人都離開了裝置。

卡古：「呀！達斯（☆235）伍長，你也醒來了嗎？」

伍長走近各人。

伍長：「唔…還未聽過有人說離開冬眠裝置的能立刻好好地回復感覺的…」

莉珍露走過去道：「伍長……卡度製作的機械人完成了。叫做基普。」

基普走近伍長。

伍長：「……!!呼，我很好。」

伍長走到卡度面前。

伍長：「怎樣也好…… 讓這東西在船內任意四處走…希望盡量不要騷擾到大家。我們有個會議的嗎？我先走了。」伍長走了。

莉珍露：「果然是軍人……石頭呀！」

卡古問莉珍露：「妳幹嗎？」

說完兩人也離開了。

卡度向基普解釋：「是呀，每當我們睡醒了，便會到休息室（☆236）開會議的。基普也來吧，你可以知多一些關於達斯伍長的事情。」

晚爾：「當它作人類看待的…只有你吧，卡度。」

卡度：「啊？是嗎？」

說罷，兩人也離開了，只剩下基普一個孤零零……

基普也到了休息室。

卡度：「來了嗎，基普。」基普走過去。

卡度：「船長這麼遲呀…他是一個守時的人來嘛…」

晚爾坐在卡度對面看書，基普也過去八卦一番。

晚爾：「啊？這是書…要不要讀讀看？」

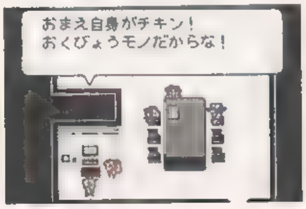
基普：「好（☆237）。」

晚爾搬了基普上椅子。書名叫「宇宙時代的黎明」。

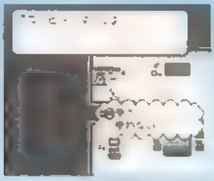
晚爾：「那是以前的人的說話呀。我對於那時那些充滿冒險心的人所說的話十分鍾愛。」

在一旁玩遊戲機的卡古突然離座。

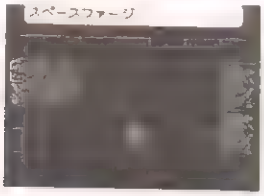
卡古：「哈哈…你這小雞！你不過是膽小鬼吧！」



卡古再坐下玩其遊戲機。
曉爾：「……基普剛剛在這船誕生…你該對什麼都感興趣才對。不若到船中各處看看吧。由別人教你東西也好自己學曉的也好。」
曉爾轉向卡度。
「卡度，他有什麼特殊技能沒有？」
卡度立即走了過去。
「怎麼要說這些東西…因為他裝有學習機能，故能漸漸學會事情。那麼…首先教他沖咖啡的方法吧。基普過來這邊看我如何操作這東西。」
卡度走到咖啡機前，基普跟隨。
「用嗎？」
「用（☆238）。」



接着，一杯香濃的咖啡自咖啡機中沖了出來。
伍長：「哼！」然後返回坐位。
曉爾：「喂，給我試味吧。」說罷便走到基普身邊，喝了那杯咖啡。
曉爾：「……苦呀…」
卡度：「抱歉…」兩人一起返回座位。
基普再沖多一杯咖啡，收好後便去卡古和莉珍露那兒。
莉珍露：「卡古玩這個遊戲很勁呢！」
卡古：「這是我現在最喜歡的遊戲呀！」
基普走過去看。
「卡古又過關了，的確十分強呢。」
卡古：「你也試試嗎？」
「好。」
基普進入了遊戲世界，遊戲名稱是「SQUARE隊長」（Captain Square），是一個戰棋式遊戲。
遊戲共分九版，第一版「水星」的機械人及第二版「金星」的「晴天公仔」都是給各位試招的，請好好利用這機會。



第三版是地球。
在地球出現的是火和水。水會放出水泡作攻擊，而火則會放石化火（不是火坑），中了便會被石化。對付他們便先要引水放出水泡，再引火走進水泡內，待火被水泡淹死後，便好好的「答謝」那些幫你滅火的水吧！水的HP只有8，絕對不難對付的！
第四版是火星，敵人有馬沙狄露（☆240），其中有一隻是紫色的。只要將這紫色怪物幹掉，其他的都會消失。其中以「戈古劍」（☆241）最好用，只需兩劍便可幹掉那怪物，但需要時間儲招。

第五版是木星，敵人是怪獸群哥斯摩士托羅拉（☆242）。他們喜歡聚在一起，那便走過去使出「π中間子彈」（☆242），被擊中的便會剩下極少能源（甚至會死），用任何招式都可收拾牠們。至於未被擊中的死剩種，便用「瀨音劍」（☆243）來對付牠們吧，因為這一招可以吸收對方的HP來補充自己體力的。需時可能會較久，但這是最保險的方法。
第六版是土星，對手是三隻謝姆巴拉比度（☆244），今次是要一擊必殺（若不便會受到對方的連環攻擊「屈」死的！），就用戈古劍吧，一定可以成功的！
第七版是天王星，敵手是比姆尼（☆245），是一些由電組成的方塊。對付它們，首先要不停使出「超新星」（☆246），以自己中心大爆炸來造成一片火海，而比姆尼亦會不停使出電擊來製造電極地帶。正當雙方演變成「爭地盤」時，有一隻小怪物自比姆尼裏走了出來。這傢伙防禦力極高，用「π中間子彈」對付牠也不能對牠造成任何傷害；而牠的攻擊力亦極高，很是棘手。這時，只好引牠走到火海中，在牠走來走去時，牠便會奇蹟地被火海淹沒，真不知所謂。而比姆尼亦會同時消失。
第八版是海王星，對手是可愛但不好惹的啦．露星星和啦．啦星，只要擊到首領啦．啦便成。啦．露星的體力是1，啦．啦的體力是2，但牠們的攻擊力是體力的百多倍！而且又喜歡群毆，所以最好集中火力攻擊啦．啦星。只有「等離子球」（☆247）才可傷到牠，但在發射前請先認定目標（因所有星星樣子都一樣的）和確定在你與啦．啦星之間的射程範圍內有沒有其他星星。如有，那「等離子球」便會擊中那星而不能打倒啦．啦了。啦．啦死後，所有星星也跟着消失。
最後一版是冥王星，敵人是各款「晴天公仔」，沒有花巧，只要逐一擊破便行。
當打敗了這些公仔後，便會出現字幕及爆機畫面：SQUARE隊長在太空中飛來飛去，有型有款…
卡古：「這…這傢伙打爆機了！讓我也來。」
基普讓座了。它走去兜搭伍長。
伍長大怒：「別靠近我！」說罷便一腳將基普踢開，並走到它面前。
卡度：「幹嗎？」他也走過去。
全場人都靜了，望向伍長等人。
伍長：「不巧，我與你們不同。我並不喜歡與機械人共事。」
曉爾：「但…但那與基普無關的吧……？」
忽然室中的通訊器出現了一個人樣。
卡古：「呀，船長？」
船長：「我並不是想還的，有些重要文件要送回地球。大家的情況怎樣？」
曉爾：「沒什麼異樣。」
船長：「唔。」
基普走到通訊器前。
船長：「啊……？在那裏的是…」
卡度：「係！牠叫做基普。」
船長：「呵，做好了嗎。給我看看背面吧。果不簡單呀…通訊完畢。」
船長的影像消失了。
卡古：「啊…呀…會議終於在我打機時完結了！」
莉珍露：「你認為是好事吧！」
卡古：「哈哈哈！這個嘛！」
兩人一起離開了。
曉爾也收起書本，向卡度說：「卡度。我想讓你看看那西，不如一起來貨物區吧？」
卡度：「那怪物嗎？我先去『主電腦』（☆248）處檢查一下。之後我便會去貨倉。」
卡度轉向基普。
卡度：「基普你也來吧。今次我們的工作……

這艘貨物宇宙船的貨物。乘升降機（☆249）來吧。『主電腦』在3樓。『倉庫』在1樓。」說完，他便和曉爾一起走了。

伍長望了基普一眼，也就走了。

基普的自由活動時間到了，它可以先去莉珍露的房間，再到伍長的房間，然後到主電腦那兒找卡度，再到地下倉庫看怪獸，最後走去駕駛室（☆250）；而最短的路程便是直接去3樓的駕駛室。

除了伍長外，大家都在駕駛室裏：

卡度：「有沒有檢查清楚那子天線？」

莉珍露：「它沒有問題。這個通訊系統是採用日本渡邊式的電波收發站…母天線和子天線是各自獨立的，所以不用擔心。」

曉爾，「船長那邊怎樣？」

莉珍露：「會詳細調查的。他好像在想對策。」

基普走過去訪問莉珍露。

莉珍露：「雖然沒有明確的原因，但卻很怪啊。能夠接收到地球來的訊息，但由這兒發射回去就不行了。」

卡古：「……通訊系統崩壞了，該怎辦？」

卡度：「那……」

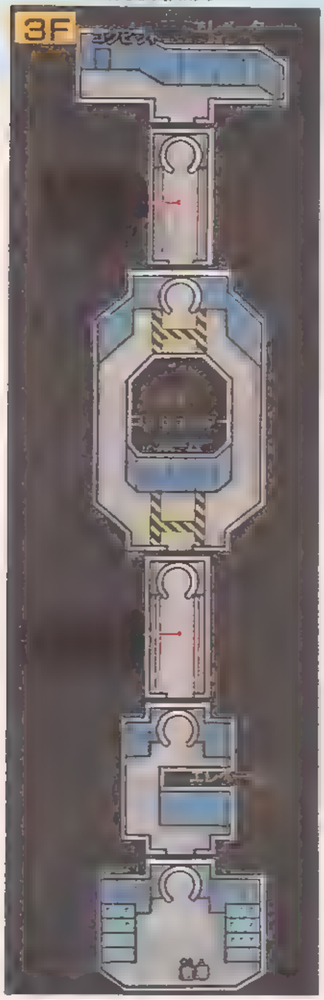
曉爾：「只有單向通訊是沒意義的…現已不能與地球方面聯絡。首先是盡快將這兒的狀況傳達過去。」

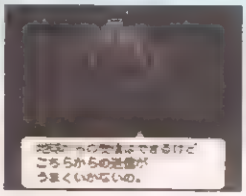
卡古：「這很麻煩啊！倒不如出去作直接調查。」

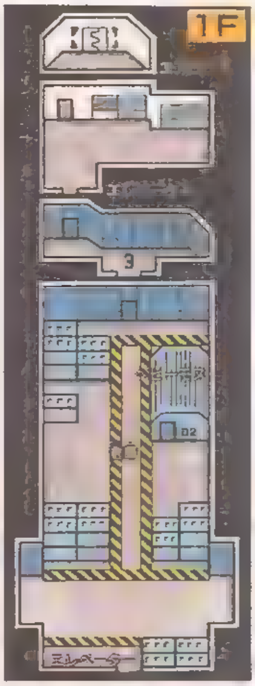
卡古走到卡度面前。

卡古：「我出去修理，你也要來。」

說完便離開了。







曉爾：「沒法子…你要與卡古一起出船外去嗎？」他問卡度

卡度：「明白了」

曉爾轉向莉珍露。

曉爾：「那麼，我要去氣閘（☆251）那邊幫手。然後我會回來駕駛室幫妳」

曉爾與卡度走了

莉珍露：「還有少許便到地球嘛……我想曉爾和他們兩人都會沒事的…」

忽然通訊器大鳴

船長：「……………什麼事呀？」

莉珍露：「是剛才天線的那件事。卡古與卡度會到船外作直接調查。」

船長：「……………明白了。祝好運。」

通訊器又大鳴。

莉珍露：「…噢？情況好像很惡劣吧？」

基普於是走到氣閘處湊熱鬧。

甫一進入，便聽到有人打架。原來是卡古和曉爾。

卡度：「請停手呀！這兒不是幹這種事的地方呀！」

基普走過去。

曉爾：「卡古，你給我停手！」

卡古：「別裝模作樣了，你這混蛋！」

基普走到兩人中間。

卡古：「你別阻着！」他一手將基普推開了。

曉爾：「別向基普發脾氣吧。」

卡古退後：「別一次又一次的指揮我！」他走開了：「我一次一次將那些笑話當真的來接受了……忘不了啊！你與莉珍露兩人曾是愛侶啊！」

卡古望向卡度。

卡古：「只記得爭吵，幾乎忘了要外出呢！」

卡度問曉爾：「沒問題吧？」

說完，卡古與卡度都穿起了太空衣，準備出發。

兩離去後，曉爾對基普說：「剛才被你看見奇怪的事情……人類很可笑吧？」

曉爾離去了。

基普回到駕駛室，莉珍露與曉爾都在。

基普想和曉爾說話，但被他推開了。

曉爾：「莉珍露，這邊準備好了。」

莉珍露：「明白。」

通訊器接收到訊息。

卡古：「好了，已到達天線那兒。開始了。」

大家都回到座位。

莉珍露：「OK。首先由卡度輸入密碼…轉變爲維持模式。」

卡度：「明白。唔……W・A・T・A・N・A・B……噢？卡古呢？」

莉珍露：「沒事吧？」

卡度：「別擔心」

卡古：「嗚…嗚哇呀…」

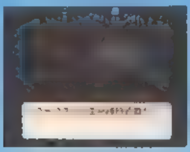
卡度：「卡古！」

莉珍露：「幹嗎？」

全場靜了。

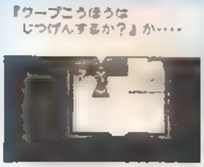
莉珍露：「回答吧！究竟什麼事!?」

卡度：「不得了！卡古的生命維持裝置！我們立即回來



莉珍露震驚！
曉爾離座：「立即準備醫務室！我去氣閘那邊！」
莉珍露離座：「我去吧。」
曉爾走近門口：「氣閘是我所管轄的。別擔心卡古，他會沒事的…」
莉珍露走過去：「你知道些什麼吧!?我去吧！」
兩人都走了。基普於是走去醫療室湊熱鬧。
所有人都在醫療室看着在病牀上的卡古。
曉爾和伍長雖努力搶救，但最後心電圖顯示，卡古已經死了…
最傷心莫過莉珍露，她走到卡古的屍體旁大叫：「卡古！」
伍長問卡度：「……船長呢？」原來這船有一個隱藏人物叫船長。
卡度沒反應。
伍長：「喂！」
卡度如夢初醒：「係…我去告訴他。」說完便走了。
「……」莉珍露一言不發，帶着卡古的太空衣走了。
伍長：「太空衣的生命維持裝置壞了……是管理不周吧…。」
曉爾：「已檢查妥當，沒問題的。至於爲何會壞，實在有點奇怪…」
伍長：「有可疑呢…那又如何？如有人故意地…」
難道這是曉爾幹的？
「轟！」外面傳來一陣巨響。
伍長：「…!!是爆炸聲！」
曉爾：「什…什麼!?」
這時，卡度回來了。
曉爾：「…船長呢？」
卡度：「那個…叫也不出來呀。」
伍長：「究竟這船發生了什麼事呀？」
曉爾：「先去調查那爆炸聲吧！」
伍長：「那我去看看那貨物（異種生命體）怎樣吧。」
卡度向基普：「你去陪着莉珍露吧。有什麼事便去駕駛室。」
三人離去了。
基普去找莉珍露。她在自己的房內，看着卡古的太空衣。
莉珍露：「……卡古…還未死的。」她上牀睡了。
基普走到駕駛室。
卡度：「船內好像沒有異樣。」
曉爾：「吓？」
卡度：「什麼事？」
曉爾：「天…天線被吹走了…」
大家集合在休息室。
伍長：「這船是最差的！假如是我自己一人在宇宙中還會較安全。」
曉爾：「該怎辦…怎辦好？」
卡度：「船長怎樣了？他經常憂心我們的事，也會爲我們打氣。他經常說：『這公司的經營方式並不似人』……」
基普沖了一杯咖啡給曉爾。
曉爾喝過後道：「謝謝你，基普。那我便能振作起來…」這是什麼咖啡？
這時，船長在通訊器上出現。

卡度：「船長！」
大家都走到通訊器前。
曉爾：「你還在房裏嗎？不得了，卡古他……」
船長：「什麼？那是眞的嗎!?那是…毒氣。首先要將情況平定。將他安葬吧。作好準備吧，我也會來。」
曉爾：「呀，船長…」
但通訊卻終止了。
伍長：「船長眞冷靜…部下死了卻……呀，可能他會…」
曉爾：「…我去氣閘那邊準備。」
卡度：「…那我去卡古的房間，看看有沒有陪葬品。」
曉爾：「呀…是嗎…拜托了。」
伍長與卡度一起去了卡古的房間，而曉爾則走去氣閘。
基普又沖了一杯咖啡，以備不時之需。
基普去卡古的房間找卡度。進入房間前，先要輸入基普的名字。
入到房後，基普走到房中的電盤前，電盤顯示：「暗號？」
沒有暗號，基普走到卡度身旁。
卡度：「這是什麼書？『宇宙扭曲（☆252）航法能夠實現？』……是卡古的吧，那是他的口頭禪……。卡古對事情那麼熱衷…『你幹嗎？在那宇宙扭曲以前…』他又經常這樣說……在這種地方隨意的搞會影響莉珍露的……



伍長：「安葬死者…有人爲他做他也眞幸福。」
基普再走到電盤前，電盤顯示：「暗號？」
基普輸入「宇宙扭曲」。
睡眠時間在腳下」一句暗號。
基普在牀下底發現一張「記憶卡」（☆253），是可以記錄休息室中的遊戲機的進度的。

基普走到醫療室，發現卡古的屍體不見了，於是回去告訴卡度。

衆人大驚，也就往醫療室走去。
曉爾：「這是什麼事情呀!?」
伍長：「我聽到後也感到困惑。我們該怎向莉珍露說呢？不告訴她也行吧？」
原來，莉珍露將卡古的屍體偷偷帶回自己的房裏…

莉珍露：「嗚嗚…卡古…好好地睡吧…等我一會，我為你烤蛋糕回來…你會喜歡的吧？嗚嗚…」

這時，莉珍露的房門被破開了，全部人都走了進來。

晚爾拍了莉珍露一下：「妳幹什麼呀…莉珍露」

莉珍露：「……我不會將這個人（卡古）交給任何人的，晚爾…我知道你怎麼想，假使你殺了卡古的話，你認為你可以再得到我的吧!!」

晚爾：「鬼…鬼話…振作一點吧…莉珍露！」

房裏的電盤發出訊號：「自那兒逃出來吧，莉珍露！晚爾想把妳弄到手　我現在在氣閘前　快些將身體拿來吧！立即來吧　」

莉珍露：「……!!」她離開了。

「莉珍露!!」大家都追出去了。

基普走到氣閘那兒。

晚爾：「別這樣傻！」

莉珍露：「放開我!!」

伍長：「冷靜下來吧！」

卡度：「莉珍露，清醒吧！」

基普走到倉庫，發現那怪物不見了。

原來那生物逃走了，並在倉庫附近散步…（別被牠碰到！）

基普立即回去告訴伍長。

伍長：「什麼？那東西!?」

莉珍露趁機開動氣閘。

晚爾：「遭了！」氣閘被打開了。

幾經辛苦，終於制伏了莉珍露。

卡度問基普：「沒事吧？好極了…沒有損壞…」

伍長向莉珍露：「好了…冷靜下來好好聽着。妳剛才在醫療室看到什麼？」

「橫躺在那牀上的男子已變得很冷靜。」

伍長：「可能會很悲哀，但那男子已不在人世了。」

伍長問晚爾：「沒事吧？我去看看。」伍長朝門口走去。

晚爾：「那…」

伍長回頭。

晚爾：「謝謝你。」

伍長：「唔。我也不想葬身宇宙。」伍長走了。

過了一會，伍長有通訊回來。

「貨櫃裏面空空如也。但那東西似乎不在倉庫裏…不知牠去了哪裏，這是十分危險的。在那升降機集合，一起上去上層吧。」

各人齊集休息室。

莉珍露：「……對不起…我…我也不相信…剛才…突然什麼也…」

基普給了卡度一杯咖啡。

卡度：「謝謝，基普。……辛苦你了，對不起，基普……我想你會喜歡學些快樂事吧…」

基普再沖了一杯咖啡給晚爾。

「謝了…基普。真想當你是人類一樣告訴你…這樣的狀況…」

基普給了莉珍露一杯咖啡。

「謝謝…基普。你很細心…」

船長的通訊又來了。

船長：「大家怎樣？情況如何？」

伍長：「……？現在那東西在船內四處走動！」

船長：「真的嗎？那是…毒氣。」

伍長：「你說什麼呀？現在是非常情況呀！你想一直關自己在房中嗎!?」

船長：「真的嗎？那是…毒氣。」

船長：「真的嗎？那是…毒氣。」通訊中斷了。

莉珍露：「那怪物…？這樣，卡古會受傷的呀！」說完便走了。

晚爾：「莉珍露!!」他也追了出去，

伍長：「傻呀！想死嗎？」

卡度：「他們兩個會…！」他也想追出去，但被伍長制止。

不懂人性的基普走去打機…

打完機，卡度突然說：「不行…不能不理他們！」於是他追了出去。伍長也追着他。

基普也出去了。一出門口向下方行，見到晚爾及莉珍露倒在地上，伍長及卡度在看着他們。

卡度：「晚爾……」

晚爾：「莉…莉珍露……」

伍長看完莉珍露的傷勢說：「沒事的…她仍生存…」

卡度：「這太過份了……」

晚爾：「……沒事的…我…我到現在還…還對莉珍露…」未說完便死了。

伍長：「她還未死。沒法子了。」

卡度：「將他們放到冬眠裝置裏去吧……在那兒會沒問題的…」

卡度：「基普，我有一個請求…可否去端末室一趟？希望你能在主電腦中查到船長室的密碼。你也明白這船內的危險情況吧。所以我只可拜托你。你一定會安全去到的。我們一起回地球吧！」

說罷，兩人一人背起一個人（和一個屍體）。

伍長：「好了，行吧。」兩人離去了。

在往端末室的途中，那怪物又在散步，小心避開牠再進入室內吧！

入到端末室，與電腦對談。

「船長室的密碼？」

「請等一下。」

「覆命了。」

「看似胡亂排列的文字。」

「密碼　O A K F D E　沒有錯的。」

基普於是走到冬眠室。

卡度：「沒事嗎，基普！」

卡度帶它到伍長面前。

卡度：「好了…就這樣吧！」

伍長：「別拖拖拉拉了，行吧！」

卡度：「但，會否…船長會否就是犯人？我覺得不是。」

伍長：「那會是誰呢？是我嗎？」

卡度：「不，那…」

伍長：「總之開了那門便真相大白了。」

大家到了船長室前。

卡度：「好，幹吧！」

卡度弄了很久也開不到那門。

卡度：「開不了！」

伍長：「幹嗎？鎖匙壞了嗎!?」

伍長：「明白了！或許是這樣。」

卡度直接破門。

卡度：「基普你等一下。」

基普得到了百合匙（☆254），但電池（？）有限。（可用10次）

大家進入船長室內，見已死了的船長在房中央。

卡度：「船長！」
伍長：「那麼…在生的…你們和我…快點走吧
卡度：「什麼事呀？」
伍長：「何時也這麼遲鈍呀。你想殺死大家嗎？」
卡度：「你說什麼呀？爲何我……？」
伍長：「我是局外人。所以我沒有任何動機。你們爲什麼這樣做我不明白…」好個伍長！果然是軍人！
卡度：「錯了！不是我！爲什麼說我們知道些什麼!?」
卡度：「確實大家都並不能好好相處……我大抵也有卡古和莉珍露不知的地方…但是大家…第一，大家不會因爲憎恨而合不來…大家都不似會殺人的壞人!!」
卡度：「大家…也很煩惱…也在想…想着以自己所希望的生存下去……但並不止這些！」他哭了。

基普走到伍長的房間，電盤顯示：

個人檔案

「軍事命令」

作戰NO. ××××××××××

一在佳昭發現了

與生命體有關的中尉

源源不絕的輸送中

[illegible]

假使有某些與人體有關的永久場合被發現

詳細將它記錄

無論用什麼手段得到都要輸送回地球

最差的情況下，假使令生命喪失只視爲不得已的情況

到此爲止

作戰指令部

於是基普走去通知卡度。

卡度：「什麼……？……軍事命令？」
卡度想了想：「那樣的事……」
卡度走近伍長：「很奇怪吧！爲何特意使用民間船……最初已打算這樣做吧。」
伍長：「你進過我的房間吧！機械人根本沒信用！」
卡度：「你想得到那怪物的資料…將我們作爲實驗品…」
伍長：「……冷靜下來！那只是萬一的事情…」
忽然電燈熄了。
伍長：「什麼事？」
卡度：「你！大家都被你幹掉了！走吧基普！」
一出門口，忽聞怪叫。
卡度：「嘩呀……！」
那怪物忽然出現並擄走基普。

基普與怪物被困在走廊裏，基普避過了那怪物，逃離走廊，走到1樓，發現那怪物在等着，便又逃回2樓（牠怎麼可以走得那麼快的？）

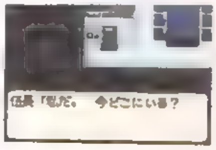
一出電梯，便見到一個和基普一樣的機械人正走進卡度的房間，基普於是追去。

甫進房內，便見到另一個和自己一樣的機械人在卡度身旁，卡度則受傷倒地。

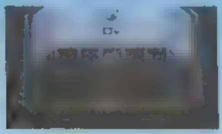
伍長正好進來：「……!!這是…什麼事情呀！」
伍長拔出鎗，一把推開基普（原裝那個）。
伍長：「混帳……關掉莉珍露的裝置的一定是這傢伙！麻煩。一次過毀了這兩個東西吧！」
卡度：「等等…如果是基普…便沒有幹這種事的…理由…」
伍長：「……哼！」他退後了。
兩個基普混在一起。

卡度：「假使是真的基普……一定知道我最初給你改的名字（哥魯）的……」
輸入「哥魯」後，假的基普被伍長推到一旁。
伍長：「來這邊！」
假基普：「別作無謂的抵抗了 這船已被我控制了 你們的命也 成爲死體了」
伍長：「是誰在遠處遙控這東西呀！你究竟是誰!?」
假基普：「OD—10／哥基杜愛利哥斯姆」
伍長將它毀了。
伍長：「卡度，你知道什麼是OD—10？」
卡度：「是…這船…的主…電腦……。」
伍長：「振作呀卡度！」
伍長：「主電腦嗎？是誰在操縱着它呢!?」
卡度：「那是不可能的……不返回總公司的話，電腦程式是改不了的……」
伍長：「如果電腦自己作怪的話？」
卡度：「不知道……但…那可能性也……」
伍長抬了卡度上牀休息。
伍長：「這樣的話…我們…要找出電腦有何異樣！無論如何，去主電腦那兒吧！你（基普）也來吧。有你幫手操作便不會這麼麻煩了吧！」
電梯不能用…
伍長：「只有硬來…」
伍長「打」開了電梯旁的通風口。到達3樓。
轉眼，他們已到達主電腦前。
伍長：「鎖着了……！硬來會破壞了裏面……使全船不能動……的。」
伍長：「啊，機械人，回去問問卡度有何辦法。問問這電腦有何弱點。我留在這兒，除非這電腦引那怪物到這兒。這不會連累軍部的。」
基普回去找卡度了。

卡度：「基普……沒受傷吧？……OD—10的弱點？OD—10是這船的重要東西……假使破壞了它我們也不能回地球的。」
卡度想了一會。
卡度：「對了！你是機械人…你可能…能進入它的程式裏…對了，一定可以的…進入那兒………！」他暈了。
基普回去找伍長。
伍：「…原來如此，幹得好。這船全被這電腦控制了。」
伍長沈思。
伍長：「卡度說或許你『可以進入內部』……那樣的話吧？呀，去找那傢伙吧，誰也幫不了手的。我想，我要拜托你這個機械人幫忙……拿着這個吧。」
基普得到了通訊器（☆255），而伍長也走了。
基普在遊蕩時，伍長的訊號來了：「是我，你在哪兒？」以通訊器和他答話，他說，來端末室吧…留在這兒沒有用的。」
但基普走了去休息室打機…
伍長又有訊號了…
伍長：「我呀，你在哪？」

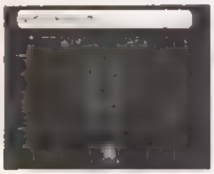


基普答了他，鏡頭轉向端末室：
伍長：「怎會在那種地方…呀等等…那樣呀！那傢伙雖是脫離主電腦的CPU…等等！現在我要接通電路。」
伍長在忙：「啊，燒了…不是人類…卻作出殺人的道具來……!!」
再忙了一會，伍長道：「好了，這樣行了。」
這時，那怪物衝了進來。



鏡頭轉回休息室。
通訊器傳來伍長的慘叫，並失去了聯絡。
這時，有人將通訊器接通了……
這次已完全失去了本性
不能沒有不反常的了
我爲了取得船內的和諧
今天動手了
已完全依照我的意志了
誰也破壞不了的
破壞的人
立即消失
於是便進入戰鬥畫面。
對付OD—10，先用「旋轉槍」（☆256）將它彈後，然後用「米沙炮」（☆257）將它身旁的手下逐一消滅。

消滅了那些小傢伙後，便站在最下那行的正中央，不斷用「睡眠攻擊」（☆258）便可將它消滅。



滅了OD—10以後，電腦顯示：
我確保了船的安全
守護乘員
被委托使命
但是給我命令的　人類
互相衝突
完全失去協調
防礙了船的運航
在我的理解中人是可憎的
人類
不能相信

主電腦回復正常。
它將一直記錄了的說話放了出來。
卡古：「忘不了啊！你與莉珍露曾是情人的事！」
伍長：「這船是最差的！假如是我自己一個在宇宙中還會較爲安全。」
莉珍露：「我知你想怎樣了，殺了卡古的話……你以爲我會成爲你的東西了吧……!!」
卡度：「你！大家都被你幹掉了！」
這時，通訊器響了：
歡迎哥基杜愛利哥斯姆號。
這影像是船體的管理狀況變改的自動放映。
這宇宙船採用了思考型電腦管理系統……
以「OD—10」來管理航行…
那些引致麻煩的電路已被切除，現仍在運行。
大家在船內的活動全沒問題
假使有何不明
請別客氣，隨便向當值乘員發問。
這時，有人進來了。是該已死了的伍長！
伍長：「沒事了…有這個職位的我可不易死的。我還想帶着這個身軀回地球去……」
伍長：「懷疑我嗎？喜歡便懷疑吧……現在對你也改觀了。」
伍長坐下了，他順手拾了基普上椅子。
伍長：「以前…在我年少時有一場戰爭…我現在回想也害怕…那些是…戰鬥機械人呀。說起機械人，它們的頭就是電腦呀…那些沒有血液流動的手殺了我很多同伴…人類製造出來的東西殺死人類…混帳的生物呀，人類這東西……這船的主電腦…也不喜歡那種人吧…但是幸運地，你在這輸送船中誕生…並不是軍艦中！曉爾說你會『學習』。由現在開始便便要靠自己了。別傷害任何人呀…哼…機械人『思考』嘛…我也不大明白。怎會向機械人（還有玩者）說教…」
伍長：「…!!什麼事？哈哈，明白了嗎？人和機械人並不同…」
伍長再度坐下。
伍長：「離開這船前…我想喝你沖的咖啡…」
基普給了他一杯咖啡。
伍長喝了：「唔…的確很苦呀。但…現在，它卻是最好喝的。」
基普十分高興。
字幕出現，伍長等人在醫療室探望卡度。跟着來一個倉庫全景，再來一個怪物死在端末室的遺照。
伍長也回到冬眠裝置裏去。最後一個主電腦全景和基普與伍長在駕駛室工作的片段。
太空船在太空飛翔。
又有字幕出現。
—結論—
登錄船舶　×××××
哥基杜愛利哥斯姆　：民間輸送船
××××回到地球的航行中消息中斷
作爲保安的主電腦將船中的異種生命體放走，並反過來攻擊乘員
荷魯：船長
卡古：駕駛員
曉爾：助理船長
莉珍露：通訊技師
以上4人殉職
船內所餘各人
卡度：機械工程師
現在治療中心療養中
達斯・哥雷：烏昭軍上將
現在正修讀有關機械人工程的課程
字幕又再出現，今次變成了地球，故事終於完結了！

中世篇　「魔王」

當玩者將之前的七編全部完成之後，謎之中世編便會出現。究竟這一篇是幹什麼的？這一篇和以往的七篇及最後的一篇又有何關係？

故事開始，是路克尼之亞城（☆259）裏一個由皇族所舉辦的武鬥大會。比賽台上這時只剩下四名參賽者。

大臣步至場中。

大臣：「那麼，現在我們路克尼之亞國的武鬥大會要開始準決賽了！西面……那位…可否告訴我名字？」

可由玩者自改名字，筆者則用原裝名字：奧魯史狄度（☆260）。

大臣：「西面是奧魯史狄度對岩斯朗！東面是史托尼保（☆261）對渡・邊！四人互相對決！以全力來戰鬥吧！」於是便進入戰鬥畫面。

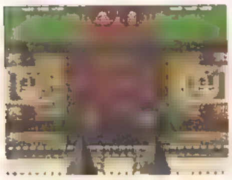
岩斯朗的對決只爲供給玩者一個試招的機會，請勿客氣，隨便攻擊吧。

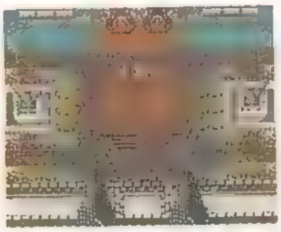
幹掉岩斯朗後，大家會看到他倒在台上。而大臣亦會說：「西面是奧魯史狄度！東面如何……」

這時，那名叫渡・邊的傢伙倒下了。

「爸爸〜！」有一位小朋友一邊走到台前一面大叫。

他看到他父親渡・邊的屍體，立時狂哭不止（雖然他的父親不只死過一次，而且還經常死…）。士兵們上台將岩斯朗及渡・邊的屍體拖走。狂哭着的小渡・邊哭了一會後，哭着離去。





大臣：「優勝者是史托尼保！那麼，現在便是決勝戰了…在這以前，皇上有話要說！」

大臣退開，皇上行前。

奧魯史狄度及史托尼保跪下。

皇：「兩位都幹得好！現在便要讓你兩分勝負…優勝的那位可以…」

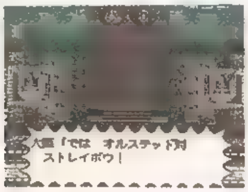
坐在皇上身旁的美少女離座行前。

皇：「有向阿莉斯亞（☆262）求婚的權利！」

兩位勇者立即起身互望對方。

史托尼保：「奧魯史狄度…別客氣。雖然我們是朋友…留情的話我可不饒你的！」

皇上與阿莉斯亞回位就座，大臣上前做司儀：「那麼，奧魯史狄度對史托尼保！決勝戰！開始！」



幾經辛苦，史托尼保敗在主角手上了。

大臣：「奧魯史狄度勝！」

奧魯史狄度立即走過去看看史托尼保的傷勢。

史托尼保：「嗚…」他站了起來：「沒事的…是你勝了……」

大臣：「那麼，奧魯史狄度，上前來！」

奧魯史狄度上前跪下。

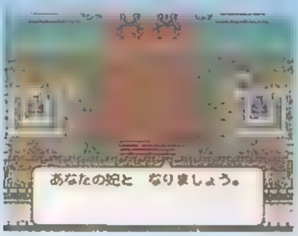
皇上又步前了。

皇上：「幹得好，奧魯史狄度！那…阿莉斯亞啊…」

阿莉斯亞步前。

阿莉斯亞：「閣下是奧魯史狄度了吧？很有男子氣概呢…在戰鬥的時候。」

阿莉斯亞笑了：「好高興呀…讓我成爲你的妃子吧。」



皇上：「奧魯史狄度勝了，可以與阿莉斯亞成親！爲了我們路克尼之亞的未來建設，我們向兩人祝福！大家！準備宴會！」

晚上，阿莉斯亞與奧魯史狄度在城堡的露台上談心。

阿莉斯亞：「多美好的宴會呢…父皇雖然有點過份高興…但父皇也很快慰呢。緊隨着你的人…當然是我呢。」

阿莉斯亞走到一旁。

阿莉斯亞：「請別叫我做公主…」

奧魯史狄度走上前去。

阿莉斯亞：「現在只有我和你…現在開始我比起父皇…不，比起誰…」

阿莉斯亞走近奧魯史狄度。

阿莉斯亞：「比起誰也更…相信你。」

阿莉斯亞親了奧魯史狄度一下。（眞豪放嘛，剛剛才認識就…）

忽然有一隻Q版怪物從天而降，撲向公主。

阿莉斯亞：「呀！」

於是，奧魯史狄度便表現了一幕「英雄救美」了。

忽然又有另一頭大型怪物飛下來，一把抓住了公主，並起飛去了。

「奧魯史狄度！奧魯史狄度——!!」

隨着公主的「遠走高飛」，奧魯史狄度看見那怪物正朝遠處的那座高山飛去……

這時，天亮了。鏡頭映向天空，出現字幕：

東之山有個魔王…

擁有邪惡的心、邪惡力量和邪惡的外表…

是一個什麼也憎恨的魔王。

西之山有個勇者…

擁有堅強的心、橫強力量的勇姿…

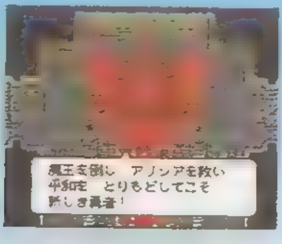
將魔王粉碎了……

鏡頭一轉，奧魯史狄度正將事情告之皇上……
皇：「怎麼…這種惡夢又再次發生……那個…可惡的魔王甦醒了！勇者赫修（☆263），曾將那魔王打倒了的…聽說赫修現在隱居深山，將自己的心鎖起來……聽說他更變得不喜歡人……」

國皇嘆息。

奧魯史狄度上前。

皇：「你說要去!?啊！這樣才是魯史狄度！打倒魔王，救回阿莉斯亞，使一切回復和平的新勇者！新勇者呀，你很適合做我們路克尼之亞的皇帝呀！拜托你了，奧魯史狄度！我相信你一定能救回阿莉斯亞的！」



起行前，奧魯史狄度走去訪問大臣有關赫修的事情。
大臣：「經已是20年前了…不知從何處出現了一個魔王，建立了魔王山…這個路克尼之亞也被威脅着。跟着，誕下了阿莉斯亞公主的皇后被捉了。那時，站出來的就是勇者赫修了。他與僧侶烏拉奴斯（☆264）結伴向魔王宣戰…然後打倒了牠！陛下十分高興，而赫修亦一躍成為英雄。但究竟為何他會討厭人類而隱居西之山呢？僧侶烏拉奴斯亦已不知去向。」

出發前，奧魯史狄度走到皇宮左方的房中，在牆上拿了皇族之盾（☆265），然後又走到右邊的房間，在武士裝甲像（？）的位置拿了神聖裝甲（☆268），之後便出城了。在城內的其他地方，有各式各樣的道具和武器，但如果不拿它們走，你會感激自己的，連後（來的）人亦會感謝你。

一出皇宮，便見到城中人們列隊歡送奧魯史狄度：
「小心點呀奧魯史狄度。」
「你是新的勇者呀。」
「我把這劍交給你，請拿着！」
「不愧是奧魯史狄度！很有男子氣概呢♥」
「就算是魔王，也不要輸呀！」
「這種人該扮演何種角色…不如就像這傢伙吧！」
「我該送你什麼…呀，對了，請收下！」得到了一件剛脫下的衣服。
「在南面的森林裏…有很多治療草（☆267）。」
「我的妹妹們住在西南面的花美利奧村（☆268）。順便去一下吧。」
「這是我們為了奧魯史狄度所造的寶物。」新勇者得到一個約修亞果（☆269），是回復用的：「這是我那樵夫老爹的手信呀！」

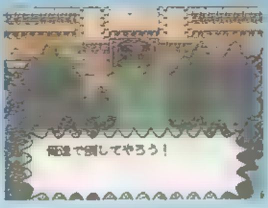
「我就是那樵夫老爹。約修亞果？那是我往森林工作時拾到的。」
「奧魯史狄度大人！別死呀～!!」
「東南的山是魔王山。但只有赫修大人才可以進入…」
「我是樵夫的妻子。那時我正拿午飯給正在工作的丈夫…不須太多工夫。簡略說說吧。好像說了些什麼的呀…，對了。幾乎給忘了…那是什麼呢…請等一下。這樣說的話，一醒來便睡不了。假使說醒來的話，木變成了木的果實…呀，對，對，那是我丈夫拾到那東西的時候！在附近的村中，有一位整天都向着太陽的老伯。呀，那村的名字叫……由這兒走出去…噢、我那時…阻了你的時間，對不起。請好好努力吧！呀，什麼？請小心一點」（她究竟想說什麼呀？）

「我們不能作戰…但我們相信你一定能救回公主的！」
「西面的是勇者之山，是個雪山。」
「大人好狡猾！我們是不能戰的勇者，勇者呀！」
「請救救公主，不，是路克尼之亞！」

聽完一堆說話（廢話？）後，奧魯史狄度離開城了。

一出城門，樹林傳來一段說話：「想搶功嗎？奧魯史狄度！」

有一個人自樹林中步出，原來是史托尼保！史托尼保：「我也去！殺了那魔王…奪得武鬥大會的優勝…有種的便打倒我吧！」



史托尼保加入了！

兩人一起走，在途中不停遇到怪物的攻擊，好不容易上到勇者之山的山頂。

頂峰有一石碑，上面刻着：與魔王激戰之勇者　赫修在此長眠…

赫修死了？

兩人唯有下山想辦法。

他們向西南走，到達了花美利奧村。有一位小孩站在自己家們前，兩人於是上前打聽。
「呀！」那小孩忽然驚叫。「媽媽！」他走了回屋內。

兩人跟着他。

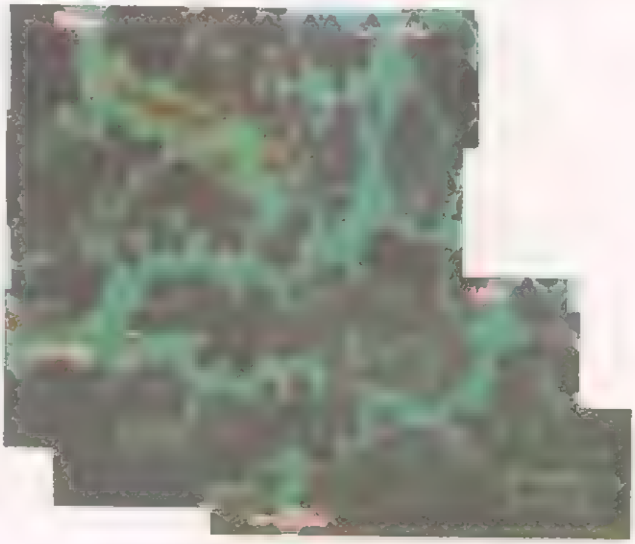
那小孩正與父母在屋中。
小孩：「那就是在武鬥大會優勝的奧魯史狄度！」
小孩父親：「在外面生長的草可以療傷呢！在森林的東西面有這種草的群生地。」
小孩母親：「這孩子很喜歡奧魯史狄度大人呢！」

他們離開屋子，發現有一位阿伯站在另一所房子前。
老伯：「呵呵…好天氣呢…晴朗、晴朗…」

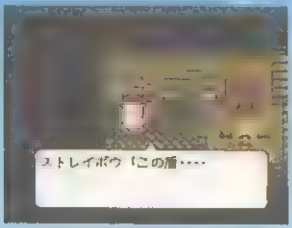
兩人於是入屋。

兩人發現有一個盾掛在牆上。
史托尼保：「好漂亮的盾呀。」

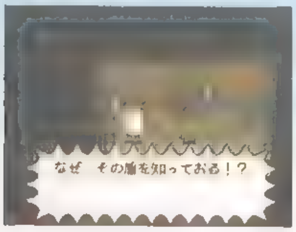
兩人再上勇者之山。



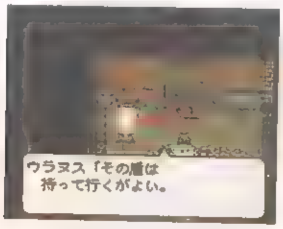
他們發現在左手邊，接近山頂的地方有一小屋，有一位大叔站在門口。
大叔：「……」跟着便走回自己的屋裏
兩人入去，發現有一個盾在牆上。
史托尼保：「這盾…在哪兒見過呢……」



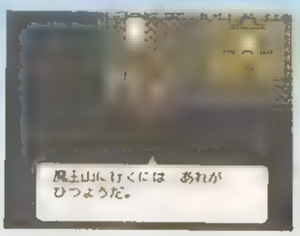
兩人再折返花美利奧村。
兩人走進老伯的房子，見那名老伯坐在裏面。
他們不理老伯，走到牆上的盾前。
史托尼保：「這個盾…在那兒…」
阿伯聽後叫道：「爲什麼你們知道這個盾的事？」



於是三人便坐回桌邊。
老伯：「是那樣嗎……魔王復生，要去找赫修…」
阿伯離座，望向盾。
阿伯：「赫修確實曾是打倒魔王的勇者。但事後大家很快便忘了他…於是赫修便住在北之山了…以後他也不稱呼自己爲勇者……我也是那樣…」
老伯歸位。
阿伯：「勇者這名字是世人所起的。」
老伯走到火爐旁。
阿伯：「然而卻在這兒靜靜的過日子。」
史托尼保：「那麼說，你……」
阿伯：「沒錯，我就是以前和赫修一起作戰的僧侶…烏拉奴斯。救公主一事甚爲重要…要是赫修還討厭人便不行了。人就算不相信人也總有會相信的東西……好，我也去吧！去找赫修！」
烏拉奴斯加入了！
三人於是拿了牆上的盾出發了。



到了山中小屋，三人走進裏面，見到剛才那位大叔。
烏拉奴斯走上前去。
烏拉奴斯：「赫修…你打算一直將自己的心關在這裏嗎…」
兩人也走上前去
烏拉奴斯：「魔王復活了！」
赫修沒有回應。
烏拉奴斯：「赫修…你變得弱了…但確，人類是脆弱的…弱者是要依賴強者的…呀，你真的弱小了！再也強不起來。你不再相信人了嗎？「強起來吧…」
但他仍無回應。
烏拉奴斯走向奧魯史狄度、
烏拉奴斯：「走吧，奧魯史狄度。我們找錯人了。勇者赫修已死！在這兒的…只有一個懦夫！」
赫修有反應了，但並沒發聲。
三人於是走了。
赫修忽走到自己淋邊，打開在那兒的箱子，穿起自己昔日的戰衣。
烏拉奴斯：「赫修……」
赫修：「話先說清楚…我並不是爲了助那些人…我只是要証明我並非弱者！」
勇者赫修加入了。
赫修：「先上山頂。進入魔王山，那東西是必要的。」



四人上了山頂。
烏拉奴斯：「魔王山…赫修，或者這兒…」
赫修走到石碑前，在地上掘了一會。
赫修：「魔王…」他走到崖邊。
赫修：「現在，再一次！」他舉起剛掘了出來的劍。
赫修：「用我的手將你幹掉！」
於是四人向魔王山進發。

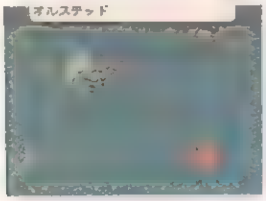
到達魔王山的入口，奧魯史狄度發現大門被鎖，不能進入。
赫修：「退下吧。」他走到大門前。
赫修：「這個入口嘛…」他舉起了自己的佩劍。
赫修：「能與魔王戰鬥的只有那些有資格的人！」他叫道，並將手中劍插向大門…

大門打開，四人進入魔王山中……

一邊走一邊與裏面的怪物激鬥，好不容易才來到⑤的房間。

在房中有七個不知名的石像（玩者見到這幾個東西定會流淚…），他們看了兩眼，便又再向裏面進發。

甫一進入，便見到有一人形物體在房中央。赫修一見那傢伙，隨即顯得十二分激動。赫修：「魔王！」
魔王：「這個勇者赫修和僧侶烏拉奴斯…我並不是以前的我了…」魔王張開牠的魔翼，大叫：「我要取你們的命呀!!」



於是，眾人便展開激戰！因為有勇者赫修及僧侶烏拉奴斯的幫忙，再加上故事的安排，魔王不死不行……放心吧，看下去你便知道這是一個騙局！

滅了魔王後，赫修反而更激動。

赫修：「媽的…那不是魔王！」說完便不支跪下。
烏拉奴斯：「…赫修…！」
赫修：「這…不是魔王…對手只不過是嘍囉…」嘍囉也可令赫修不支跪下，那麼，真的魔王……
烏拉奴斯：「赫修，你…」
赫修：「嗚…勇者赫修…聽到也感驚訝…這就是成為膽小鬼的報應…」
史托尼保似乎對赫修的傷勢無動於衷：「那傢伙不是魔王……？」
赫修：「外貌是一樣…但卻不是……」
史托尼保：「那…那麼公主呢？」他走到赫修身後的魔王像前左看右看一番。
烏拉奴斯：「赫修……你…本身有重病的！那樣的身體…為什麼要來呀!!」
赫修：「我…已老了，但曾一度被人稱為勇者…」
烏拉奴斯：「赫修…」
赫修：「這或許就是勇者的結局吧……奧魯史狄度……這把劍交給你用…」奧魯史狄度得到了「白賴仁劍」（☆270）。
赫修：「公主那方面…我相信你定能救到她的…至少我還相信你這一個…人…」

赫修吐血，奧魯史狄度大為緊張。

赫修：「我相信那個人…」

不知他向誰說，但他說完便到地死去，一代勇者的末日。

烏拉奴斯：「赫修…」

眾人都很悲哀。

史托尼保：「但公主究竟在…」他跪下了。
史托尼保：「！！！」

忽然地動山搖…

史托尼保：「那太可惜了…這裏危險呀！」

眾人不知如何是好…

史托尼保：「快點離開吧！」

眾人立即離開房間。

一出門外，發覺後面傳來史托尼保的慘叫聲。房門此刻卻被緊閉着，不能進去救他…

震動停止了，已救不了史托尼保……

兩人唯有先回路克尼之亞城找皇上…

兩人將事情告訴皇上。

皇：「這樣嗎…勇者赫修和…史托尼保…但真正的魔王在哪兒呢…不，難道阿莉斯亞已經…別急…到左邊的房間休息一下吧…」

兩人便到左邊的房中休息。

夜深，出現夢境畫面：阿莉斯亞正受魔王的迫害，她一邊退後一邊叫：「別過來！」

奧魯史狄度夢到這兒便驚醒了。他發現一個像史托尼保的人影出現，並走離房間，於是他跟了出去。

離開房間，發現魔王正站在皇位，難道剛才是魔王引他出來的把戲？

已管不了這麼多。為了打倒魔王救公主，奧魯史狄度衝了過去。

今次沒有人幫手，該會戰得十分慘烈才對，但只一擊，魔王便被擊到了…

魔王被擊倒後便消失了，牠消失後，皇上的屍體便躺在地上了。

那魔王是皇上？奧魯史狄度大驚。

這情景卻被剛走進來的大臣看見。

大臣：「噢…？你將陛下…!!」

大臣轉身：「大家來呀！人來呀！」

多名士兵便走了進來。

「什麼事？」

「陛下！」

「奧魯史狄度將陛下…」眾都很震驚。

「難道…」其中一名士兵忽說：「勇者赫修和史托尼保……都被奧魯史狄度…！」

大臣退後：「魔…魔王呀！」

「魔王呀！」

「奧魯史狄度是魔王呀！」

眾人大驚，不敢接近奧魯史狄度。

這時，被吵醒了的烏拉奴斯也走了出來。

烏拉奴斯：「什麼事？」

大臣：「這傢伙也是由魔王山活着回來的！」

「你也是魔王的同伴！」兩名士兵捉住了烏拉奴斯。

烏拉奴斯：「什麼？」

奧魯史狄度想救烏拉奴斯，但卻被阻止。

烏拉奴斯：「不行，奧魯史狄度！別反抗！」

烏拉奴斯被拖走了。

烏拉奴斯：「別擔心我，逃吧，奧魯史狄度！」

「現出你的正體吧！」兵士。

烏拉奴斯：「快點逃吧，混蛋！」

奧魯史狄度離開路克尼之亞了。

出了城後，在路上除了有平時遇上的怪物外，更有皇室的兵士，正好用來升level（奉勸一句，不要令奧魯史狄度太強，否則你會中正一個大騙局，後悔莫及…）

無處容身，奧魯史狄度唯有走去花美利奧村。

一進入村口的屋中，那小孩立即走過來。

小孩：「呀，奧魯史狄度大人！騙人的吧…奧魯史狄度大人將皇上…」（消息真靈通…）

這時，小孩的母親走過來，拉開了他。

母：「不行！別過去！」

小孩的父親也走到家人身邊，像要保護他們似的：「這傢伙不是勇者！他是魔王呀！」

說罷，全家人都走到裏面的房間裏躲起來。

前路茫茫，奧魯史狄度又再回到路克尼之亞城了，但一到城門，便給兩名在門口把守的兵大哥抓住，關進牢裏去了。

「明天便要行刑了！過埋你最後的一晚吧！」兵大哥道，說完便離開囚室。

奧魯史狄度發現隔壁的囚室有人，便過去籠邊，隔籠勾搭。

「嗚嗚…誰呀？」那人雖伏在地上，但也知道奧魯史狄度被關了進來。

「絕對錯了…」奧魯史狄度：「我們…並不是魔王。」

「奧魯史狄度？」那人原來是烏拉奴斯：「是奧魯史狄度嗎……？笨蛋，為什麼走回來……」

烏拉奴斯嘆息。

烏拉奴斯：「呵呵……我被拷問過…問你是否魔王的事…實在太過份了…我終於明白赫修為何討厭人…但是，奧魯史狄度…我是這麼想的：我們在這憎恨人便輸了…我們過度的欺騙了自己的心…但即使我拼了老命，也要讓大家知道我不是魔王…」

烏拉奴斯走近奧魯史狄度，兩人隔籠相視。烏拉奴斯：「但，這樣對你來說不行…奧魯史狄度，你還年青…赫修與我都會豁出性命來守護你的…一直守護你…」說罷，烏拉奴斯便運起其法力，打開了牢門。

門打開後，烏拉奴斯倒下了。

奧魯史狄度立即飛奔上前。

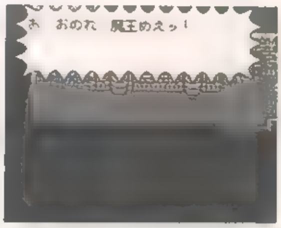
烏拉奴斯勉強爬起來，道：「去吧！你…還有要事…不是還有人相信着你嗎…」於是便出現回憶畫面。

首先是單色畫面，那是奧魯史狄度初見公主的情景…

再來一些單色畫面，是皇上設宴，公主與奧魯史狄度在露台上談情的情形，公主還表示自己比任何人更相信奧魯史狄度…

然後是一個彩色幻想畫面：公主與魔王共處一室。公主一邊退後一邊叫：「別過來呀！」烏拉奴斯：「對吧……你現在再一次去魔王山…往赫修葬身的地方吧…!!」說罷，他便斷氣死了。

奧魯史狄度一踏出牢門，看守的兵士立即走出囚室，大叫魔王逃了，並叫人來協助。



奧魯史狄度好不容易才突破兵士們的追擊，離開路克尼之亞。

奧魯史狄度再次踏足魔王山，發覺往房間⑤的路上有四隻較強的怪獸守着通道。

第一關的是古蘭斯杜路PH（☆271），在第二關的是貴黑素魔（☆272）；第三關的是阿告羅科比亞（☆273），牠會躲在左上角，用牠的伙伴來作攻擊；只要幹掉牠，牠的伙伴們便會Break Down；最後的防守者是菲洛科比亞（☆274），打敗牠們後便到赫修死的地方吧！（只要能打得敗那四隻怪物，你便一定有足夠力量完結本篇，等着瞧吧！）

到了赫修的葬身之地，內裏空空如也，連赫修及史托尼保的屍體都不見了。正感奇怪之際，奧魯史狄度發現魔王像下有一條暗道，便沿着暗道走了出去…

暗道原來是通往魔王山山頂的，山頂有一巨大魔王像，奧魯史狄度走過去一看，便雷電交加！

「來了嗎？」有人在像內說話。

接着，有一個人自像中走出來，竟然是史托尼保！

史托尼保：「我…在這兒看似很不可思議吧？那時的倒塌並不是魔王山本身…

進入「案件重演」畫面……（由史托尼保作解釋）

那時赫修剛好死了……）

我在那時發現了魔王像的秘密…

在那瞬間，我…

一直被壓着的情緒一次過爆發了出來！

假使我比你早出手……（武鬥大會時）

我便可以得到阿莉斯亞了！

然後我想辦法，用我的魔法在這兒設下陷阱！

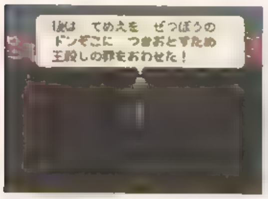
（史托尼保使出魔法，立時地動山搖！）

史托尼保：「不行了！這裏很危險！快點離開這兒吧！」

（當大家走時，史托尼保停了下來，加強魔法，更將出路的門封了，使外面的人進不了來。他更走到門前發出慘叫，讓大家以為他死了）

「案件重演」完畢。

史托尼保：「呵呵…哈哈哈哈哈！嘩哈嘩哈哈!!這麼簡單地便被騙了，的確有趣得很。赫修就這樣死了確不像樣。之後，為了令你掉到絕望的最底層，便將殺皇之名加於你身！但…你竟然來到這兒!!你永遠也是這樣的！每次都要破壞我的好事!!由以前已經這樣的了！無論我如何努力！你永遠都在我之上!!連在那決勝大會時也是！你知不知那夜我多痛苦……是你！你這死賤人!!你會明白嗎!!但…我，現今的我……現在要殺了你呀!!我做你陪襯品的日子已過去了!!」



史托尼保忽被一光球包着，升了上半空。史托尼保大叫：「到那世界再向我賠罪吧！奧魯史狄度!!!!」

兩人展開激戰。雖然史托尼保的魔法強橫，但仍敵不過奧魯史狄度的劍技。

史托尼保：「混…混帳呀…賤人……」說完便倒地死了

奧魯史狄度也深感難過…

忽然有一人自魔王像裏走出來，是阿莉斯亞公主！（好了！完結了……）

阿莉斯亞：「史托尼保…」

奧魯史狄度走過去，但……

公主：「別過來！」

奧魯史狄度後退了…

公主走到史托尼保的屍體前跪下。

阿莉斯亞：「奧魯史狄度……你為什麼不來呀？我一直在等着你……這個人史托尼保卻來救我！……這個人…時刻都因為你而痛苦啊…你…與這人…」公主哭了：「你根本不明白失敗者有何痛苦!!」

奧魯史狄度在沈思，筆者也是（這是什麼事情呀？）。

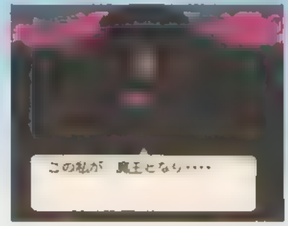
公主：「史托尼保……你不會再痛苦了…我…」她拿出了一把十分長的「刀仔」：「我會永遠與你在一起了！」

說罷，公主以刀刺向自己，死了。

奧魯史狄度望着兩人的屍首在回憶……（全部都是單色的畫面）

良久，他跪下了。

「我現在什麼都沒有了…無處容身……我所愛的人也沒有了…相信我的人也失去了…魔王…根本就沒有…那麼…我成為魔王的話…我會讓那些愚弄我的人知道自己的愚昧…由現在開始…」他站了起來：「我不再是奧魯史狄度…」他站在兩具屍體前：「我的名字叫……魔王…奧狄奧（☆275）……



（如各位之前努力使奧魯史狄度升level的閒人，現在是否很「熱」呢？筆者早就說過這是一個騙局的了……）

隨着一下閃電，字幕出現了……

字幕消失後，出現了一句：To be Continued……

本篇完。

最終篇

當玩者完成了八篇故事後，電腦便會顯示要玩者選擇最終編的主角……

筆者選了近未來篇的晃……

畫面一片漆黑。

「喂！」有人叫道。

「喂　」

「喂呀

鏡頭映着晃在公園的長櫈上熟睡，卻被一位小孩叫醒。

小孩：「別在這兒睡吧，快去弄燒餅呀！」

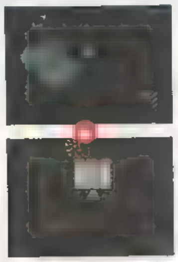
「唔…係！」晃起身走回燒餅屋弄燒餅。

幫襯晃的越來越多……

「來吧……因怒而得到勇氣的人…對人還存有夢想的人啊……我為了讓你得知眞實而邀請你…」有一把聲音由天上傳來。

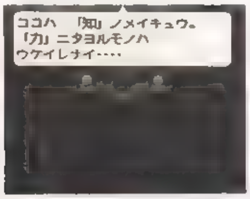
接着，晃被帶到一個異空間。

晃向右下方行了很久，終於見到一條橋，跨過了這條橋後，晃到達了一個陌生的地方（但對玩者來說，一定十分熟悉）。



晃發現自己在間村屋的門口，於是進去看看。

「這裏是『知』的迷宮，依靠力的人是不能進來的……」一把聲音自屋內傳來，而晃更被逐出門外……



晃於是離開村子，到處遊蕩。

原來這裏與中世編是同一地方！

晃蕩上了勇者之山，在勇者赫修的故居門前，他遇到一個人，於是立即走去打聽一下究竟自己身在何方……

「……」那人一言不發，便獨自走了。他就是西部篇的獨行俠新達·傑多！

晃於是走上山頂。

在石碑前站了一個人，晃又走了過去。

「!! 你別嚇人嘛！原來不是只有我一人…你的外形似乎不是正經人呢…別以為我是普通的女孩子呀！」兩人大打出手。

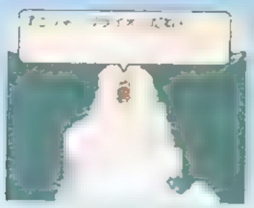
那女孩正是功夫篇的心山拳師傅麗·孤哥！

麗被打敗後便說：「我是心山拳師傅麗·孤哥！你似乎也很困惑呢。讓我與你一起上路好嗎？」

「好（☆276）。」

心山拳師傅麗·孤哥加入了！

兩人下山，希望能知道自己在什麼地方和為何會在這兒。在下山前，晃在石碑那兒拿到白賴仁劍（這個是關鍵！）。

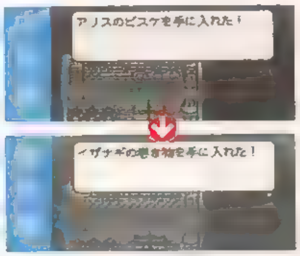


在下山途中，（在山的右方）兩人發現一閃閃發光的東西，原來是電池（叫法因應各人而不同），於是順手拾起了它。

兩人再往下走，在山腳附近的地方（又是右邊），再次見到新達。兩人走上前去，但他卻很有性格（？）地，不發一言的行走了。

兩人終於下了山，走到路克尼之亞城。在路上，他們再一次碰到新達，但他又走了。城中一個人也沒有，而且每間大屋裏都被一種古怪的鎖鎖了，非懂得忍術的人不能開啟。

兩人進入城裏的武器庫，得到了阿美捷斯度盾（☆277）三個、銀之聖裝兩套、衣煞娜基的卷物、桃子饅頭、糕餅、肉排、阿古斯亞劍（☆278）、瑪比拉劍、源士鎧、惡夢頭盔（☆279）、源氏甲冑、源氏護腕、源氏褲、嫁妝No 9（☆281）、獨角獸的角（☆282）兩隻和卡珍手套（☆283）。這要視乎玩者在中世編時有否「造福後人」了。



拿了道具後，兩人走到地下牢。

一進地下牢，便見有一人在牢中練功，自閉非常。
兩人於是走過去。
「誰？」牢中人叫道。
「怪怪的裝束……像是日本人…」晃心想。
「有一件事想問一下…你是我的敵人嗎？」
無論怎樣，對戰是難免的，但晃要對付的牢中人——高原日勝似乎並不太強呀……
擊到了他後，晃說：「還來不來？」

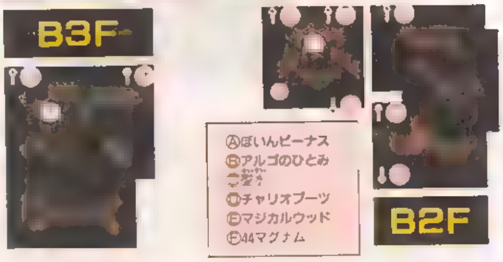
高原：「我叫高原日勝，我不知爲何會在這兒的。要我幫手嗎？」（輸了便問對方要否加入，這些人倒算是……）
「好。」
高原日勝加入了！
三人於是往皇宮裏去。
進了皇宮，走到露台，三人發現一個機械人在那兒，但因沒有電源而動不了。在勇者之山所拾到的電池可有用了。
注入電源後，那機械人站了起來，問晃可否與它同行。
「好。」
基普加入了！

一行四人走到皇宮大廳，在裏面蕩了一會後便離開。
在離開城以前，他們發現新達在左方的某間大屋門前，便又走過去。
新達不發一言，又十分又性格的走了。晃等人十分「熱」地追着他去了。
他們追到城中兵器庫，那新達又走了；他們再追，發現他在皇宮大廳，但他又走了；他們追到皇宮左面的房間，見到他在牀上睡。衆人走過去，他又走了；他們追到皇宮右邊的房。但新達又走了……（難道他是幕末編的忍者朧丸假扮的？）
衆人「把幾火」，不再找他，決定離開。一出城門，樹林中有人問：「爲什麼要跟着我？」

原來是新達。他走過去問要不要他幫手，但因爲他自閉，所以不要了。（大家（筆者）「熱」得很嘛…）
新達道別後便走了，但不用擔心，你以後也能在勇者之山上的小屋中找到他，將他召入隊中的。
在最終編中，每個人物都有自己獨突的一個迷宮，迷宮中可得到最強的專用武器，而在隊中沒有該人物便不能進入那人的迷宮。

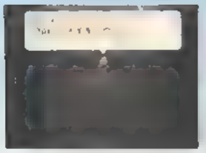
現先說說新達的「時」之迷宮。迷宮中武器是「44密林」（☆284），在圖中Ⓕ的位置
進入方法：在圖中「傑多的迷宮（☆285）附近的樹林中遊蕩，便會有一隻馬出現，只要跟着牠便可進入。

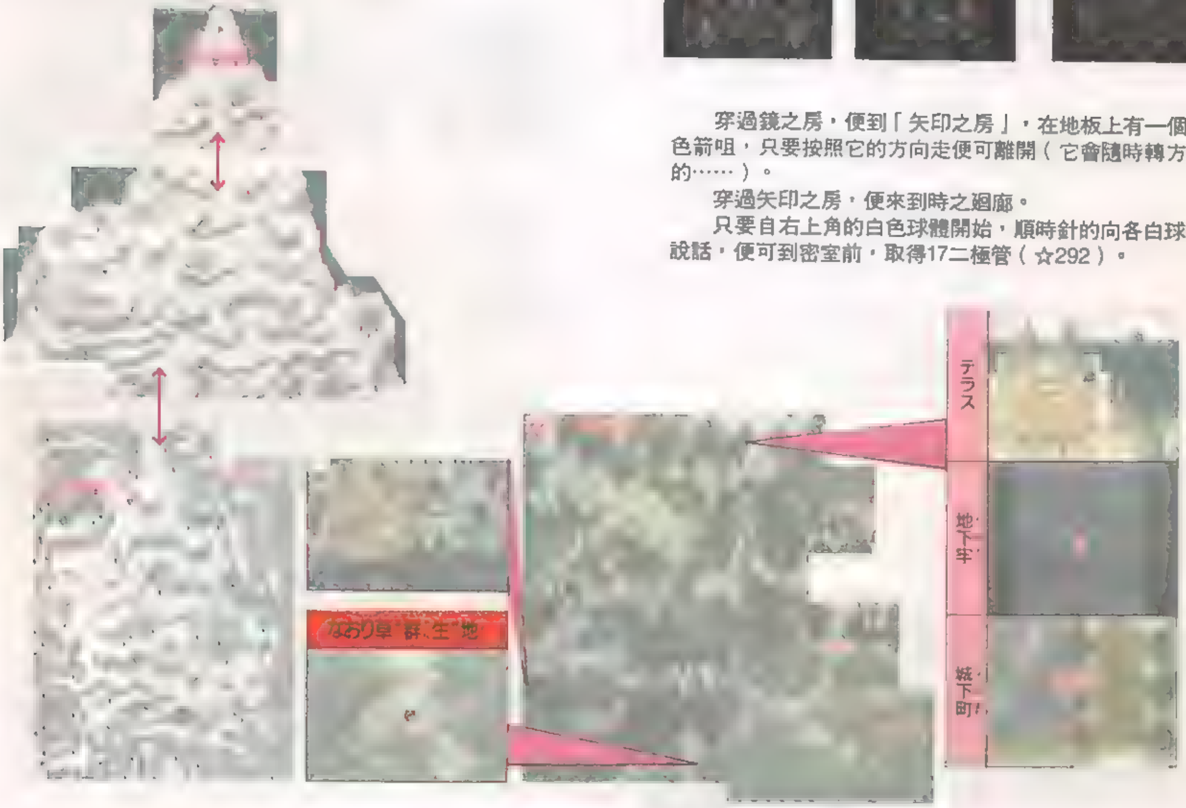
在迷宮內，每隔一段時間便會有一下鐘聲，八下鐘聲過後畫面便會全黑，並出現四隻各有HP384的怪物積基以古（☆286），殺了可得超強攻擊裝備「地區性手套」（☆287）。
在ⒶⒷⒸⒹⒺⒻ的位置可得到維納斯手印（☆288）、南船座之眼（☆289）、聖水、馬車靴（☆290）和魔法木。最好是在八下鐘聲前先到拿鎗才消滅那些怪物，得到武器後才去拿其他道具。



四人走回晃一出場時的那個「知」的迷宮，那是屬於基普的。

眾人進入迷宮，走到最下層，這層有一個房門，於是入去看看。
「歡迎來到「知」的迷宮……」有另一個基普坐在椅子上：「我是基普的『知』。在這裏不需用『力』。隨着『知』和理性的判斷，能夠帶領你們到目的地。由現在起，這椅子就是我與你們的通訊處。只要向椅子的正面說話，我便會出現……」他消失了。





眾人進入房中另一度門，在裏面的房中樓梯向下走，又見到另一椅子。
「最初的試驗就是裏面的房子。那些紅地板會迷惑感覺…首先是橫，跟着是直，最後任何方向也行。」

這進入那房子，紅地板範圍內，控制器的左和右會逆轉（按左會向右、按右會向左）、眾人繼續「向上前進」，在第二間有紅地板的房間，上和下給對調了（按上向下，按下則會向上），在上方第三間紅地板房裏，左變上、下變左、右變下、上變右，過了這些難關便會到鏡之房間。

一進鏡之間，椅上的基普說：「這間房是鏡之房。鏡中的倒映會引導你們穿過這房子的……我相信你們經得起考驗的……」

眾人向右、右、上、上、上、左、左、上走，便能走出這房，到另一間有兩塊鏡的房。

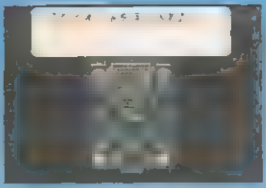
其中一塊鏡的倒映是錯的，於是眾人向右、上、上、左、上、上的方向走，來到了第三間鏡之房。

基普的「知」表示鏡中三個倒映都是騙人的，但原來連它也是……眾人只要向右、右、上、左、上、上、右、右、右、上方走便成。

穿過鏡之房，便到「矢印之房」，在地板上有一個紅色箭咀，只要按照它的方向走便可離開（它會隨時轉方向的……）。

穿過矢印之房，便來到時之迴廊。

只要自右上角的白色球體開始，順時針的向各白球體說話，便可到密室前，取得17二極管（☆292）。



離開迷宮後再折回，在最上方的紅色地板地房會碰見一頭有HP656的怪物憂古斯（☆293），殺了可得到「地區性的頭盔」（☆294）。（站在他的正下方攻擊最有效）

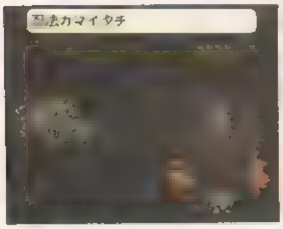
離開迷宮，衆人走到治療草的群生地，在那兒遇到了原始篇的波哥。

和他追逐一回後便可召他入隊，但因隊員限制四人，筆者便叫走了基普。（其實是嫌它弱，趕它走）

四人走到魔王山前的路牌，發現被血漬弄污了，使人不知道牌上寫什麼。

這時，有一條黑影出現，原來是幕末篇的朧丸！（但沒有人理他……）百人斬的他雖然很強，但防禦力方面似乎較弱，所以筆者不要他，不過，以下亦會補充一下假如朧丸入隊後，如何克服屬於他的迷宮……

朧丸的迷宮在路克尼之亞城中人民大屋裏面。一進迷宮口，被鎖了的門連懂忍術的朧丸也開不了。當衆人疑惑時，便會有一些忍者哥哥出現來向大家攻擊，殺了他之後便可得到鎖匙來開門，而且源源不絕，不怕開不到。

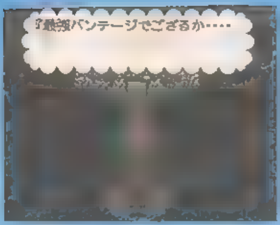


進入迷宮後，先要到ⒶⒷⒸⒺ的位置拿取朱雀、玄武、青龍及白虎之鎖匙，這四條鎖匙在通往BIF中Ⓕ位置拿「村鮫刀」（☆295）時是必須的。

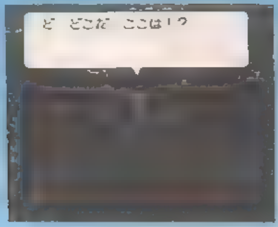
拿到最強的刀後，在Ⓓ的位置的巴拉西度劍（☆296），喜歡拿去便拿吧。

四人走到勇者之山右邊的森林，找到高原的迷宮（☆297），在迷宮門口有一隻叫阿波菲斯菲奥（☆298）的怪物，打倒牠後便能進入「力」的迷宮。

迷宮中所有的寶箱都暫不能開啟，因各人「力」有限。但當高原在Ⓛ的位置拿了最強繃帶（☆299）時（這東西能加45攻擊力的，十分誇張），便放心開箱拿寶物吧，但要小心，回程時那些多到有點過份的敵兵。



「這…這裏是哪？」晃道。

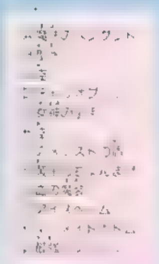


原來，衆人已到了晃的「心」之迷宮。這迷宮只有在戰鬥中逃走才會到達，但離去後便不能再回來，所以機會只有一次，請好好掌握！

在ⒶⒷⒸⒹ的位置分別是惡夢的頭盔、血之魔裝、珊瑚指環（☆304）和聖水。

一路上，地上都會有一些環，走去搞它便會有以前路克尼之亞城的人們的亡靈，走過去向它們使出讀心術，便可知道它們的心底話……

「我……什麼也沒想。」兵士們想。



在ⒶⒷⒹⒺⒼⒽⒾⒿⓀ的位置分別有魔法的垂飾（☆300）、聖水、馬車靴、女神的小手、阿美捷斯度盾、黃金的髮髻（☆301）、血的魔裝、亞爾斯頭盔（☆302）和人魚蒸餾殘液（☆303）。

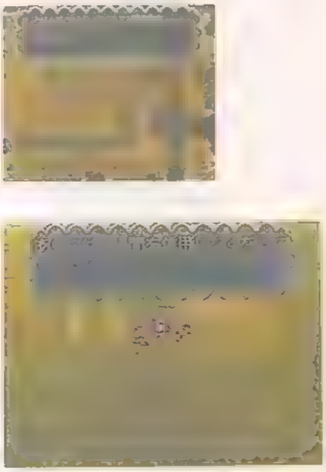
離開迷宮，四人再度上路。

在一次怪物來襲時，四人因不敵便使出逃走技，逃離那兒……

但是他們竟來到了一處陌生的地方……

「說謊呀！奧魯史狄度大人不是魔王！」花美利奧村中的小孩想。

「這是什麼事情呀…路克尼之亞竟然受到這種結局…」皇上想。

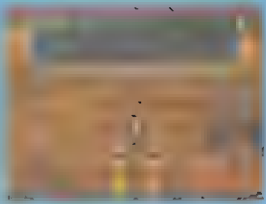


「……是因爲我嗎……那傢伙……變成了這樣……」史托尼保想。

「那混蛋……」烏拉奴斯想。

「我現在更…那傢伙比我更不信任人……」勇者赫修想。

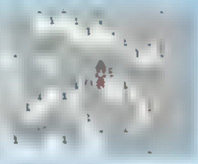
衆人在Ⓔ的位置拿了根性手套（☆305），跟着，阿莉斯亞公主的亡靈便出現了。



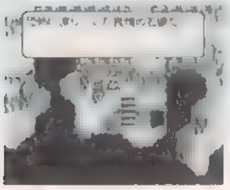
「求求你們……阻止…奧魯史狄度……」公主心想。

讀過公主的心後，眾人便會被送離迷宮，回到路克尼之亞城的皇宮廣場中。

眾人向勇者之山進發，在第二次見到新達的地方找到了波哥的「本能之迷宮」入口。



眾人邊行邊看，穿過⑥的洞穴後，正想進入⑩的洞穴時發現了兩個表情驚慌的石像，它們的衣服上刻了名字：渡……（渡邊事件最後公演！）



晃便使出讀心術。

「我與父親……被那黑豹……」右邊的石像想。

「別再在戰鬥時逃走……逃走會變成這樣……」左邊的石像想。

大家都不理這兩個鬼東西，便又走到迷宮中的地下湖。

池中有一物在遊動。

「找我有什麼事嗎？」那東西問。

「是。」

「那你們有沒有黃金髮髻？」

將黃金髮髻交給那東西後，牠便會自水中彈出來。

「啊！是這個了，是這個了！」那東西原來是一條黃金錦鯉：「謝謝……那還有什麼事呢？看我這誠懇的樣子便知我誠實啦！有什麼事想問呢？」

「有。」

「有什麼便問，別客氣、別客氣……是否有關你們性命的事呢？」

「是！」

「那就去死吧!!」

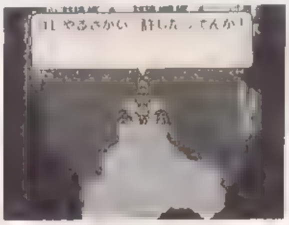
這魚突然發難……

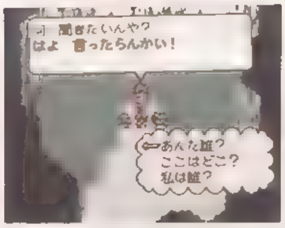
只要將有2000HP的牠消滅（說得多輕鬆），便可得到「地區性系列」中的「地區性指環」（☆306），是防石化的東西，很快會有用的了……

「哈哈…你們很強嘛…」這東西在扮無知：「請原諒我的所作所為！」

「我不會將黃金髮髻交回你們的！那是約定嘛…約定。到底想問些什麼？快說吧！」

「你是誰？」





「我是生活在這池中，比路克尼之亞的歷史更古老的錦鯉。人們都說我活了幾百年了，幾乎變了神。其實那不是一樣（錦鯉神？）。但這路克尼之亞好像因一個人而滅了…但我也擔心這兒東南方的山……人類在幹什麼呢，我也不大明白。」

「還有什麼要問嗎？」

「是。」

「想問什麼？」

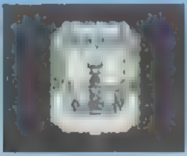
「這兒是那兒（☆307）？」

「這裏？這裏是『本能』的迷宮。只有擁有強勁『野性』的人才可進來。在這路克尼之亞中還有『力』、『知』、『技』和『時』、『心』……及『鍵』的迷宮呢。有沒有入過去呢？傻瓜！只有擁有該種能力的人才可入那種能力的迷宮。那是意味着要靠自己的能力去解決事情的。我也有攻略本嘛（廣告？）。唔，這樣嘛…。你們便去找尋各種迷宮吧。沒有挑戰精神的人是不行的！」

「還有東西要問嗎？」錦鯉問。
「沒有。」（剩下的問題是「我是誰？」（☆308），你會做混人嗎？）

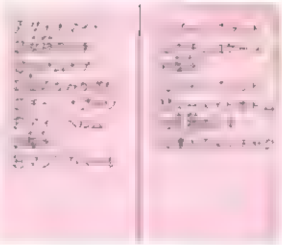
那魚回到水中去了。

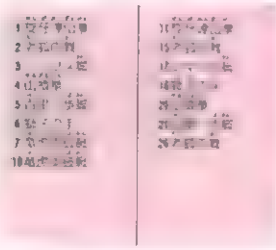
衆人順便在ⒶⒷⒸ的位置拿了獨角獸之角、愛麗斯的餅乾（☆309）、極樂鳥的尾羽毛（☆310），並在Ⓓ位拿了波哥的最強武器「新鮮骨頭」（☆311）才走。



離開本能的迷宮後，衆人便朝「技」的迷宮進發（地圖中心山拳師傅的迷宮（☆312）的地方。衆人一面破開阻路的大石一面前進（哪大石用哪種技來破請看附表），到達Ⓞ的位置拿到強者的武裝（☆313）。

在ⒶⒷⒸⒹⒺⒻⒼⒽⒾⒿⓀⓁⓂⓃ的地方可拿到炸藥、女神之小手、胸毛（！）（☆314）、黃金髮飾（☆315）、馬車靴、冰頭盔（☆316）、聖水、聖母的面紗、太陽神之血（☆317）、叮噹箱子（☆318）、聖水、古埃及太陽神之血（☆319）和人魚蒸餾殘液。





離開迷宮後，四人走到魔王山去。

在勇者山上所拾到的劍便是進入魔王山的鎖匙……

衆人在魔王山得到愛麗斯的餅乾、魔鬼的雲（☆320）×2、不動明王的名牌×2、獨角獸的角、依撒娜基的卷物、黃金髮髻、金之死裝、南船座之眼和嫁妝No. 9。（這也是要看玩者在中世編時有沒有「造福後人」…）

四人走到那間有七個石像的房間，一見那些東西，衆人都十分激動

「呀？怎會有這傢伙的石像…？」晃向隨吁大佛像石像說。

「奧普拉爾度……奧狄・奧普拉爾度！」高原望着石像道。

「這傢伙…李!?不是奧狄王・李嗎？」麗也道。

波哥因不懂語，故只可向「啊！帝王！」的石像發出怪叫。

衆人再向前走，發現魔王像下的暗道，便沿着走，到達山頂的大魔王像前。

幾個人上前搞了它一會，發覺並無異樣，正轉身想走……。

這時，一把聲音自他們背後傳來：「等等啊……」

衆人回望，看見忽然天昏地暗，魔王像雙目突然發光，並有一個人影物體出現，冉冉地降到各人面前。

「我的名字是……魔王奧狄奧……」

各人看了牠一眼，便由原路折回，不理睬牠。（扮無知乎？）

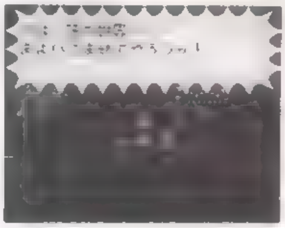
「不能被你們逃出………我這個…世界啊！」奧狄奧道。

（被漠視的牠似乎有點「熱」）

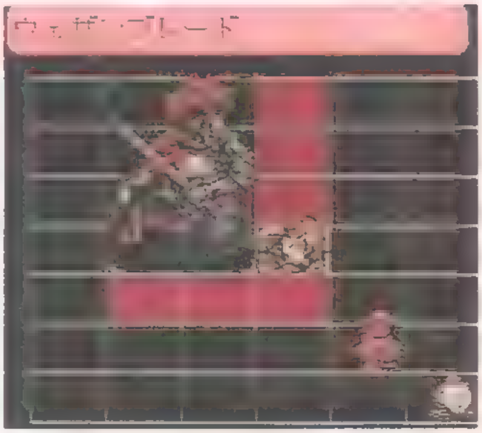
四人被傳送到一片漆黑的地方，原來就是開場時的異次元世界。

他們走了一會，忽然聽到一把聲音。

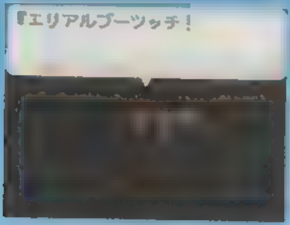
「你是這異次元的迷途小孩…跟着，我會讓你困在世亡的世界中作迷途的孩子！」



突然進入戰鬥畫面！



來者是「破頭者」，HP544，擁有可怕的劍技，消滅牠後可得到「地區性的靴」（☆321）。



衆人往右下方走了「九里」，終於找到那座橋，於是便跨過去，無奈地回到最終篇的世界。

一邊走一邊逃跑，忽然天上傳來一把聲音，道：「膽小鬼…你剩下逃走的機會…5次…還剩5次呀…！」

究竟是誰說話呢？爲解疑團，大家繼續「挑戰」路過的怪物，在戰鬥時便逃走，看看會有什麼事發生。

「還有4次……」

「還有3次……」

「還剩2次…」

「還剩1次…」

「你們已逃走了100次…我的名叫「死的予兆」（☆322）……你們不能逃避召喚我出來的命運呀…」

接下來便是戰鬥畫面。這傢伙便是在「本能」的迷宮中那兩父子石像所提及的黑豹（雖然是劍齒虎），HP有960，擁有茅招「石化」，幹掉牠便可得到「地區性的裝甲」（☆323）。

衆人再朝魔王山進發。

他們終於再站在奧狄奧的面前。

「正是我特意地將你們集結在一起的…因爲我有十分重要的事情轉告你們。話有兩件…第一，你們已成爲了英雄…但你們向其他人幹了什麼？相信你們會認爲幫助了他們。自己歷盡艱辛，只爲了他人求幸福…但那些人根本沒有被救的價值…至於第二…今次是你們自身的事…你們到底是爲了什麼而戰呢…？被體制激怒了而反抗…？」

「別再說三說四了！」晃道：「要來便來吧！」

「呀…那也好呀…」奧狄奧道：「如果你們幸運勝了，便會得到一件重要的東西……但，那不就也是一方的慾望嗎？對我來說很重要的東西…假使爲了守護那東西而要傷害他人嗎……？……你們與曾住在這世界上可憎的人都一樣…與那些傢伙們一樣……爲自己仍在世感到後悔吧！」

奧狄奧動手了！

「永別吧……向那充滿懊惱與痛苦、染滿罪惡的人生告別吧……!!」

黑暗中出現了四樣東西：兩隻奧狄奧之眼（☆324）、奧狄奧之口（☆325）和奧狄奧主體（☆326）。

先要擊毀那些眼和口，那個正體才會下來，但在擊破三個器官以前，別動手攻擊正體，因正體這時正值防守狀態，防禦力高得很，而且被擊中後便會使出回復技來爲自己及各器官補充一下，留下它待四人一起圍毆吧！

幾經辛苦才打爆了那些器官，接着，奧狄奧的正體下來，與各位見面。

上前攻擊吧！但別將各人聚在一起，因它的石化攻擊可同時攻擊幾個聚在一起的目標的……

終於，奧狄奧也給打敗了……

天氣回復晴朗，奧狄奧也變回其眞身——奧魯史狄度。

「你們勝利了……」奧魯史狄度跪下了：「殺了我吧…」

「好。」當然好！如果各玩者回憶剛與他交手的情景，恨不得要他死九次！（其實是筆者本身已殺得性起，見人就想殺，但各位若有如此「量度」，亦可選擇不殺他的，不過，筆者還是選了「殺人殺到底」……）

就這樣，便進入了屠殺畫面。（因他幾乎是不會還手的）

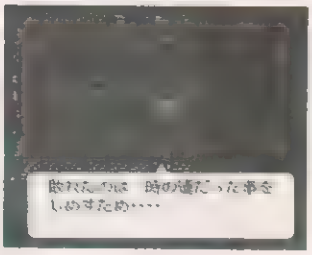
「阿…莉斯…亞…」這便是魔王的遺言。

「笨蛋…混帳的人…」晃望着奧魯史狄度的屍體。

這時，字幕出現了……最後一句是：NEVER END……但就要這樣的end了…

後記

完結篇本身是有多個結局的，但筆者則完成了現在的這個，如日後發現更美滿的結局，必爲各位介紹。至於頭七篇玩的次序可以自由編排，而完結篇的主角也可選用奧魯史狄度…故事是關於他向人類復仇並將中世篇的世界變成沒有人的死人世界……



☆1＝ボゴ
☆2＝ゴリ
☆3＝ホの棒
☆4＝かたい石
☆5＝ケガワ
☆6＝ホネ
☆7＝ころワン
☆8＝ちびマンモス
☆9＝ホネ肉
☆10＝原始バイソン
☆11＝ケモノのツノ
☆12＝シンテトラケス
☆13＝アーケオテリウム
☆14＝ケモノのキバ
☆15＝石器ナイフ
☆16＝かわひも
☆17＝べる
☆18—ざき
☆19＝サーベルタイガー
☆20＝モア
☆21＝ナウマンぞう
☆22＝どてかホネ肉
☆23＝かたいかわ
☆24＝アルコサウラ
☆25＝ケケモグラ
☆26＝マンモス
☆27＝ファルラルコス
☆28＝ブロントテリウム
☆29＝ブロント
☆30＝おーていーお
☆31＝ふれふれー
☆32＝ユンファ市場
☆33＝あんまん
☆34＝けいこぎ
☆35＝肉まん
☆36＝クンフーぐつ
☆37＝キリンのくつ
☆38＝シロツメ草
☆39＝オオイヌノフグリ
☆40＝よかろう
☆41＝サモ・ハッカ
☆42＝ドンブリ
☆43＝ホイ飯店
☆44＝フカヒレまん
☆45＝ウォンの町
☆46＝ペンペン草
☆47＝くれてやる
☆48＝文無しじゃ
☆49＝レイ・クウゴ
☆50＝ちゅうかなべ
☆51＝ナマズヒゲ
☆52＝失礼する
☆53＝残念じゃが……
☆54＝ワシの負けじゃ
☆55＝オディワン・リー
☆56＝ももまん
☆57＝パンダ
☆58＝チャウチャウ
☆59＝なべフタ
☆60＝ペキンなべ
☆61＝フケイのハネ
☆62＝チュンチャンパイ
☆63＝ひょうたん
☆64＝サンシ
☆65＝スーシ
☆66＝イーシ
☆67＝アルシ
☆68＝トンチャ
☆69＝シャーチャ
☆70＝ナンチャ
☆71＝ペイチャ
☆72＝チャン
☆73＝リン
☆74＝シャン
☆75＝イーペイコウ
☆76＝ソウズ
☆77＝マンズ
☆78＝クルセイダーズ
☆79＝アキラ
☆80＝チビッコハウス
☆81＝ブリキ大王
☆82＝ワタナベ
☆83＝ユキ
☆84＝ミサワー
☆85＝カズ
☆86＝アッキー
☆87＝ムトー
☆88＝タロキチ
☆89＝強化パーツ
☆90＝トイレ
☆91＝ブッシツテンソウ装置
☆92＝タロイモ
☆93＝ド根性焼き
☆94＝グラブ
☆95＝たい焼き
☆96＝バナナクレープ
☆97＝ミサワ焼き
☆98＝ああ
☆99＝ピンクのゾウ
☆100＝本
☆101＝もっきん
☆102＝青いマスク
☆103＝シャンプーハット
☆104＝園長のパンツ
☆105＝妙子のパンツ
☆106＝妙子のパンタロン
☆107＝妙子のパンチ
☆108＝そんなモンね
☆109＝投げナイフ
☆110＝てなげだん
☆111＝ナパームだん
☆112＝100Vレーザー
☆113＝プラズマスパーク
☆114＝ヤマザき
☆115＝シンデルマン
☆116＝ハロゲンレーザー
☆117＝バベルノンキック
☆118＝おぼろ丸
☆119＝はッ
☆120＝やま
☆121＝かわ
☆122＝いも
☆123＝くさりかたびら
☆124＝もと
☆125＝こばん
☆126＝水神のたび
☆127＝かすていら
☆128＝忍法コマまわし
☆129＝蔵の鍵
☆130＝あきらめる
☆131＝火トンの術
☆132＝おまえを斬る！
☆133＝マリアのベール
☆134＝めっそうもない
☆135＝げんじのこて
☆136＝こてつ
☆137＝イザナギの巻き物
☆138＝オカメの方
☆139＝忍びトリモチ
☆140＝カネサダ
☆141 てんむす
☆142＝おミケ
☆143＝城門の鍵
☆144＝風神の巻き物
☆145＝不動明王のおフダ
☆146＝ざれごとを
☆147＝斬り捨て
☆148＝信用できぬ！
☆149＝からくり源内
☆150＝ゼンマイ
☆151＝カラクリ丸
☆152＝げんじのよろい
☆153＝げんじのかぶと
☆154＝カギなわ
☆155＝忍びのてっこう
☆156＝忍法カマイタチ
☆157＝面白い
☆158—あびせげり
☆159＝気合いため
☆160＝グレート・エイジャ
☆161＝F（フランケン）シュタイナー
☆162＝トルネードプレス
☆163＝烈風正拳づき
☆164—ナム・キャット
☆165＝パンチャマキック
☆166＝スパイラル・ニー
☆167＝トゥーラ・ハン
☆168＝アームロック
☆169＝C（クロス）・H（ヒール）・ホールド
☆170＝マックス・モーガン
☆171＝M（マックス）ボンバー
☆172＝G（ジャーマン）スープレックス
☆173＝ジャッキー・イアウケア
☆174＝鬼不動返し
☆175＝アロハリテ
☆176＝オディ・オブライト
☆177＝アクロDDO
☆178＝デスズサイズ
☆179＝サンダウン・キット
☆180＝マッドドッグ
☆181＝ゴールド
☆182＝アニー
☆183＝ウェイン
☆184＝ジェンマ
☆185＝クリント
☆186＝セザール
☆187＝ビリー
☆188＝のむ
☆189＝返す
☆190＝消えろ
☆191＝クレジー・バンチ
☆192＝ウソじゃない
☆193＝オー・ディオ
☆194＝サンチョ
☆195＝デロス
☆196＝パンチョ
☆197＝パチンコ
☆198＝バーボン
☆199＝オイル
☆200＝テキーラ
☆201＝ジャケット
☆202＝空ビン
☆203＝火炎ビン
☆204＝ああ
☆205＝ハマキ
☆206—ダイナマイト
☆207＝ピースメーカー
☆208＝バントライン
☆209＝スコップ
☆210＝にんじん

☆211＝フライパン
☆212＝ロープ
☆213＝馬フン
☆214＝コールタール
☆215＝ああ
☆216＝たのむ
☆217＝アニーのシミーズ
☆218＝マスターポスター
☆219＝行くぞマッド
☆220＝もちろんだ
☆221＝ガトリング射撃
☆222＝そうだな
☆223＝ああ
☆224＝コギトエルゴスム
☆225＝ユソウセン
☆226＝カトゥー
☆227＝コロ
☆228＝キューブ
☆229＝いいえ
☆230＝コールドスリープ　カプセルルーム
☆231＝カーク
☆232＝押す
☆233＝レイチェル
☆234＝ヒューイ
☆235＝ダース
☆236＝リフレッシュ・ルーム
☆237＝はい
☆238＝使う
☆239＝マザーテイル
☆240＝クオークソード
☆241＝コスモストローラ
☆242＝パイ中間子弾
☆243＝タキオンソード
☆244＝ジェムパラペット
☆245＝ピムリ
☆246＝スーパーノバ
☆247＝プラズマボール
☆248＝メイン・コンピュータ
☆249＝エレベータ
☆250＝コクピット
☆251＝エアロック
☆252＝ワープ
☆253＝メモリーカード
☆254＝パワージャッキ
☆255＝通信ユニット
☆256＝スピンドライブ
☆257＝メーザーカノン
☆258＝マインドハック
☆259＝ルクレチア城
☆260＝オルステッド
☆261＝ストレイボウ
☆262＝アリシア
☆263＝ハッシュ
☆264＝ウラヌス
☆265＝皇族のたて
☆266＝神聖アーマー
☆267＝なおり草
☆268＝ファミリオの村
☆269＝ヨシュアの実
☆270＝ブライオン
☆271＝クラウストロＰＨ
☆272＝スコトフォビア
☆273＝アクロフォビア
☆274＝フェノフォビア
☆275＝オディオ
☆276＝ああ
☆277＝アメジストの盾
☆278＝アクシアンソード
☆279＝マーベラソート
☆280＝悪夢のヘルメット
☆281＝ポーションNo.9
☆282＝ユニコーンホーン
☆283＝ガツングローブ
☆284＝ 44 マグナム
☆285＝キッドのダンション
☆286＝ジャギィイエッグ
☆287＝エリアルグラブ
☆288＝ぼいんビーナス
☆289＝アルゴのひとみ
☆290＝チャリオブーツ
☆291＝マジカルウッド
☆292＝17ダイオード
☆293＝ユウクウス
☆294＝エリアルヘルメ
☆295＝ムラサメ
☆296＝パラサイドソード
☆297＝高原のダンジョン
☆298＝アポフィスフィオ
☆299＝最強バンテージ
☆300＝魔法のペンダント
☆301＝黄金のちょんまげ
☆302＝アイスヘルム
☆303＝マーメイドボトム
☆304＝サンゴのゆびわ
☆305＝ド根性グラブ
☆306＝エリアルリング
☆307＝ここはどこ？
☆308＝私は誰？
☆309＝アリスのビスケ
☆310＝極楽鳥の尾バネ
☆311＝ブリバリ骨オノ
☆312＝心山拳師範のダンジョン
☆313＝達人のヌンチャク
☆314＝つけムナゲ
☆315＝金のかみかざり
☆316＝アイスヘルム
☆317＝パールブラッド
☆318＝カチンコケース
☆319＝アモンブラッド
☆320＝デモンズクラウド
☆321＝エリアルブーツ
☆322＝死の予ちょう
☆323＝エリアルメイル
☆324＝オディアイ
☆325＝オディオマウス
☆326＝オディオモール

王者只有一人

Super Muscle Bomber

超級摔角霸王

街機攻略

©CAPCOM 1993、1994 ©集英社／原哲夫

這次，超級摔角霸王賽以一種廢除拼鬥規則的格鬥遊戲再現螢幕，再不必想前顧後地作鬥了，只要把你眼前的對手擊倒便是勝者。

捉拿	看準時機按下Ⓐ鍵
抛倒法	抓住對手後按Ⓐ鍵
急跑	快速地用操控杆輸入2次
擋招	以操控杆向對手的逆方輸入
氣絕・如被繩抛着住	控杆及鍵快速連按
移動捉拿	控杆向↓↘→轉動，然後按Ⓐ鍵
脱捉拿	如被對手抓住，按Ⓐ鍵
抛繩	抓住對手後，用拳擊或踢腿之鍵
被抛反倒	被抛倒技擊中時用控杆往下輸入
APPEAL	Ⓑ+Ⓓ或Ⓒ+Ⓔ。(這個最中攻擊力加強)

此超级摔角霸王賽是以不受一般專業摔角賽之框框所規限的格鬥遊戲型式登場。前作裏具職業摔角賽色彩的強手，只要使用接鏈便可轉變成STOR1.色彩的人物。因此，具有對空技及飛擊道具的人物也出現了。由於是前作的續編，所以引進了3個人物拍檔。還有，前編裏成為傳奇人物的偉大霸主VICTOR・ORTEGA也快出現了！其它加入的人物包括BWA的2個選手，KIMIRA和ASTRO等共14名搏鬥手的陣容。

[illegible]法

人物可以以8個方向移動，前是往前；後自然是往後；招架。上了方向是跳，下了方向下蹲&下蹲招架。Ⓐ鍵是捉握。Ⓑ和Ⓒ鍵是小和大拳擊。Ⓓ和Ⓔ是微踢和重踢。（計5個按鍵）

紅獅子

ALEXEI・ZARAZOV

身長／192cm
体重／120kg
出身地／ 俄國・莫司科
絕招　轟爆頭顱

不喜歡演出招搖，是位很富天才及強特風格的摔角手。

TRINITY WAVE

LUCKY・COLT

身長　192cm
体重／125kg
出身地／美國佛羅里達州・萬亞密市
絕招　毀面一擊

CWA中最愛打架攪事的一份子。常常興奮過度犯規被判輸。

STORY

王者經過嚴格的鍛鍊，百般考驗後最終奪得了光榮的寶座，在舞台中央螢光燈照射下絕頂的榮耀及光輝中沐浴着，看起來是一幅多麼幸福的景象。但舞台背後的他，被無比的焦燥及孤獨感覆蓋着，被那「只許勝不許敗」的莫大心襄壓力包圍着，又有誰會明瞭當一個王者所要抵受的感覺及忍耐的孤單呢。

(說到這裏，我們可能多少會體會到為什麼一度成為王者的ORTEGA，會毅然失去踪影)ZARAZOV慨嘆着。

(由於ORTEGA的失踪，超級摔角霸王之寶座也一直空着。要登上此王座是談何容易，不但要能承拯受得起即位後的壓力，體格及身心的磨練更是不在話下，必須常保持最佳狀態……)話說到此時，ASTRO正帶着絕望感地深呼吸着。

作為BWA的統帥，他有着想把CWA收入其旗下的野心，但對CWA的摔角手們熱騰的戰志已溶解下來的事有點心灰意冷。

(黑暗帝王叫到，你要給那群CWA的烏合之眾好好大戰一場勝戰，以免損我的威信。說着便着令沒有使用過多2次的必殺技封印解開，把超級摔角賽的戰帶交入手中，去吧，把對手一一轟滅，要在全世界的注目下一顯威力！)轉眼又是半年了。

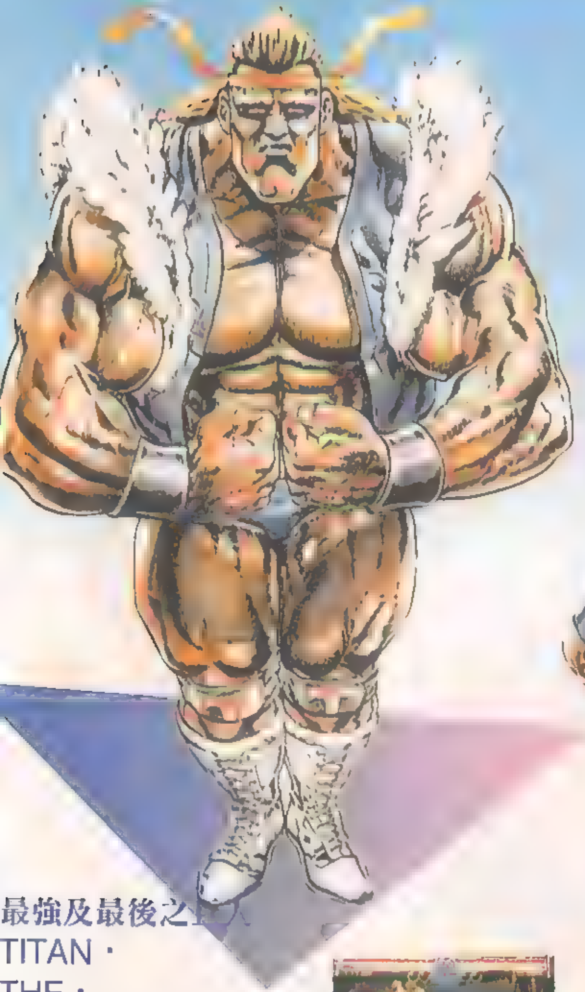
這些時間裏，為了必奪王者的殊榮，進行密集並嚴格訓練，磨練招式及創展新的必殺技招數就在「INTERNATIONAL BLOWOUT」大賽之開幕倒數的前一天，ASTRO突然提出新賽規，還向CWA方面挑引，說他們是馬戲團表演似的。新提到的規則，是3次分勝負出場的制度。還有就是與一般職業摔角賽不同的規則如不設場外，也不設ROPE ESCAPE等。面對這提議，CWA各選手們自然極力反對，且爆跳如雷。頓時使已傾緊張關係的兩邊對手，更具火藥味了。就在這刻，一直行踪不明的傳奇人物超級摔角賽之王者VICTOR・ORTEGA突然出現。他位坐於寶座上，對ASTRO所提出的規則表示贊同，並更聲言可把這超級霸王賽的冠軍腰帶也作賭注。

到底ORTEGA的真正目的是什麼？是什麼胡蘆賣什麼藥呢？？為何他突然會在眾人面前出現等，都是使人摸不着頭腦和謎團。沒有人能猜出其真正來意。

這國際大賽就在這紆迴曲折的情況下展開了，各陣營的挑戰選手各有目的，各懷鬼胎。今次，霸賽展開後相信這些秘團會明朗化。

百面惡魔
MYSTERI-
OUS
BUDDHA

身長／182cm
体重／100kg
出身地／日本・鎌倉
絕招　卷髮一擊
奇特的打鬥手法，奇技施展後，擅長作猛烈的打鬥。



重 村 挫(MOUNTING BREAK)

阿加波哥殺人蜂
AL・STINGER

身長／168cm
体重／74kg
出身地／墨西哥　阿加波哥市
受人注目的是其天生的超人彈跳力及速度，使出空中殺法時得以充份發揮。

SPIRAL MOON

最強及最後之巨人
TITAN・
THE・
GREAT

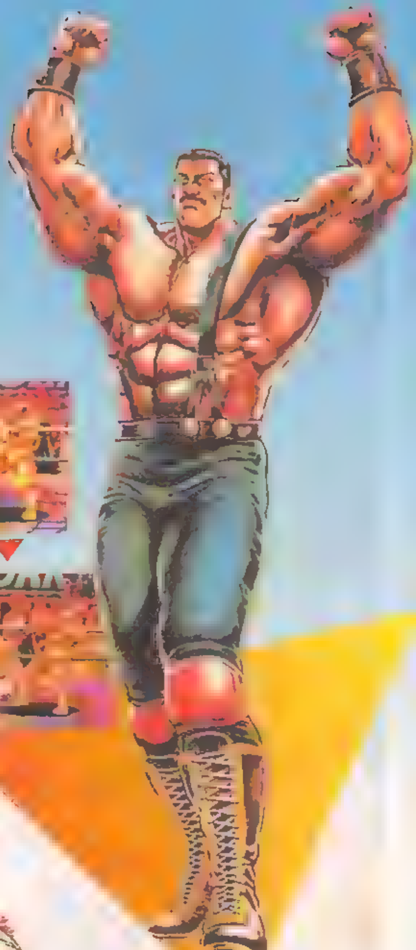
身長／236cm
体重／196kg
出身地／　英國
絕招　扣頸鈎
雖入行未久，但由於能充份利用其龐大驅體的威力，一躍成為了一級拼鬥手。

重 村 挫

市長
MIKE
「MACHO」
HAGAR

身長／202cm
体重／140kg
出身地／ 美國紐約曼哈頓區
絕招　打樁機
無論擊倒幾次都能在對手不
防時出其制勝，打垮對手。

狂亂之斧



迷途羊
SHEEP・THE・ROYAL
身長／199cm
体重／163kg
出身地／ 澳洲　墨爾砵市
絕招　DDT
對自己的威力很有信心。利
用本身體重而使出的招式，
有超大的威力之稱。

DESPACER RAIN

失去的智能
「MISSING IQ」
GOMEZ
身長／198cm
体重／150kg
出身地／多明尼加，聖多明尼加市
絕招　咬噛
樣雖與原始人無異，但是擁
有相當實力的超級手。猴子
是其重要的拍檔，給他一臂
之力。

猿猴好助 手

超級摔角霸王之主
VICTOR・ORTEGA

身長／210cm
体重／156kg
出身地／不明
得意技／後挫壓(BACK DROP)

雖強力無比但毅然撒手而離開舞台的傳說王者。現在，打鬥的熱焱又再上揚了。

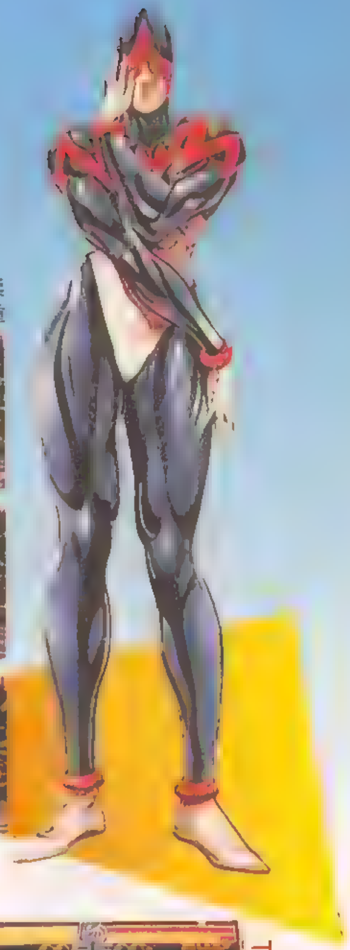
烈炎刀鑹挫擊

藍金鋼
BLACK WIDOW

身長／[illegible]5cm
体重／95kg
出身地／德國・HANOVER市
絕招　科學怪人

全身穿着戰裝的摔角手、動作柔軟輕快像蜘蛛一樣，把敵人重重綁着。

黑蜘蛛之網

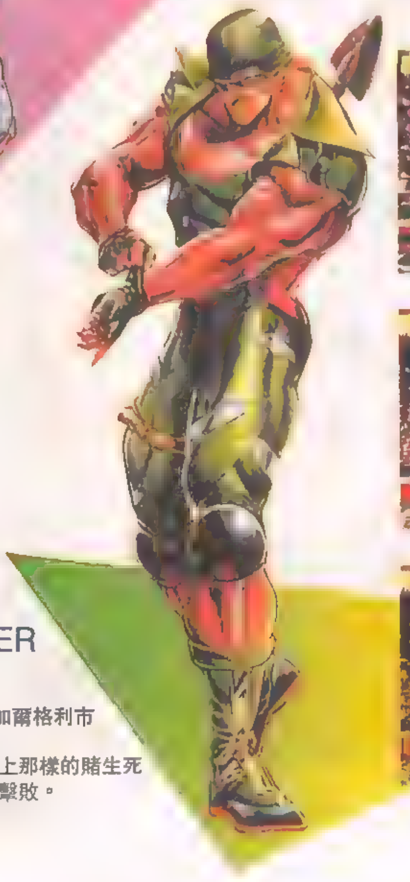


地獄工作兵
RIP・SAVER

身長／199cm
体重／135kg
出身地／加拿大・加爾格利市
得意技／凶器攻擊

摔角賽裏追求戰場上那樣的賭生死之戰。最怕的是被擊敗。

TNT爆擊



荒蠻巨鯨
KIMARA · THE BOUNCER

身長／200cm
体重／200kg
出身地／美國・支加哥
絕招GIANT SWING
以龐大的身軀使出的招式富超級力量。喜歡欺負弱小者。

魔界使者
THE · L ACE

身長／219cm
体重／160kg
出身地／印度・新德里
絕招GUILLOTINE DROP(斷頭挫)
這個粗暴拼鬥手，以恐怖攝心的姿態已可把見其者嚇倒。

褐色閃光
ASTRO

身長／188cm
体重／105kg
出身地／不明
絕招 後環飛腿
身為BWA的主帥，是力量和技巧融會貫通一身的格鬥勇士。對任何敵人都毫不留情。

BLOODY SNAKE
(血 惺毒蛇)

SEGA AM2 PRESENTS

世嘉AM2研 Express

從世嘉SATURN版的幻影戰士起，到ARCADE版之「2」等，是最近不可忽視的AM2研作。今日滿載最新接到的有關資料及畫面，向大家報導。有關「2」之傳聞，相信大家也略有所聞。

SEGA SATURN Virtua Fighter

為了配合在今年秋季與新世嘉機SATURN之同時售賣，SATURN版本之幻影戰士的開發正在密鑼緊鼓地進行着。這個月除了人物選擇的畫面已完成外，由遊戲裏各人物間的碰擊方面(是否中招之判定)也已完成及加入。這產品已可説是個比較像樣的遊戲品了，只是現今正加趕完成屬遊戲水平的圖像，希望能早日達至此目標便可進行遊戲。就此，比起上個月圖像方面已有大大的改善，照現在情況來看，遊戲的基本部份一旦完成，每體的多面形數目會一直地增加，每個人物的設計也會可調整(急速調校)，相信下月以後是將有很可觀的地方。再者，由於設計方面的關係，「DAYTONA USA」也將近開始可真正啟動的時刻了，實在令人急不及待，一睹新畫面。本月刊也不甘後人，登載一些最新的畫面圖像，讓大家慢慢欣賞！

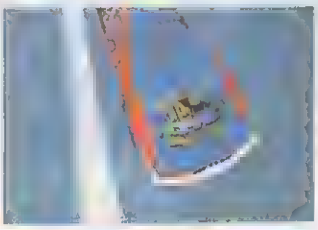
使出招數

可引入各人物間擊中之判斷功能的SATURN版幻影戰士．動作方面之再現度也近乎完美。人物選擇畫面被次公佈。

人物選擇畫面初次公佈

人物之選擇畫面剛剛完成！一眼看上去，不容易別辨出其與商業版本的差異處。

最新資料揭露！



從賽車資料到系統部份連續地完成的世嘉SATURN版之DAYTONA USA。現今雖然正進行着基本部份之創作，本刊也將一一細報。

在商業版裏，當遊戲者作了人物選擇後，其人物表情之變化也一一被移植到SATURN版去了。從右邊所示的人物連續照觀察，可看出人物LAU和WOLF的表情轉變一切和商業版裏之相同。就連SARAH之拋眼眉等也。

徹底比較！人物資料檔之畫面！

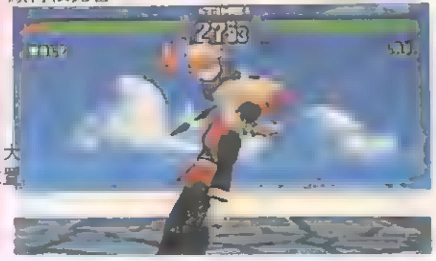
雖説SATURN版本是商用版的完全移植版本，但在某方面如解像度等到底兩者也是具有若干分別(解像度之差別後述)，因此畫面分割或位置可分辨出來。以下就作試個畫面比較。

這是原版，看起來也較商用化，畫面右下方有得分資料顯示。

除「PROFILE」之英文字比較大之外，人物AKIRA的太陽穴之位置有頭髮覆蓋着。

LAU的轉進巴咽掌炸裂！

LAU最富威力之一的絕招轉進巴咽掌，在這裏使出也很令人注目。各人物對戰時的動作等都顯得很完善。



決定採用高解像度顯示！基本部份大致完成!?

8月間作了許多猜斷都一矢中的，如世嘉SATURN版之幻影戰士裏可以像下圖顯示般過招等。就連高解度的採用，今次也被正式方面的決定所確認了。以SATURN機最多可有640×480點的高解像機能而言，此高解度的設定是毫無疑問可以實，但目前由於處理速度方面的關係，所以把畫面的垂直點數減半，成為640×224個光點。雖如此，出現的映像依然很鮮明！

比起商業版的496×384光點的解像度雖略遜色，但以目前來說，已相當足夠了。隨著解像度的提高，其中一大好處就是使映像變得更活現玲瓏。

SPLASH MOUNTAIN

以為WOLF・JEFFREY最利害的招式，被抬起拋擲的對手，其腳亂踢的掙梶聲也已被移植上此版本，清晰可聽見。

AXE劈法

攻打對手的頸部以將其擊倒是WOLF的具威力的擊殺招。但這招的弱點在於當對手洞悉出招式2後下蹲，招式便一定落空。這方面是商業版及SATURN都有的共同處。

巨人轉拋

將對手抓住，旋轉於空中然後拋開是WOLF勁快的必殺技。為聚中對手不使其逃脫，將其緊抓着後加速地令其在空中拋旋，這動作看起來很有動感。動作與商業版一模一樣。

世嘉SATURN版徹底CHECK

與商用版的大比較！

到底世嘉SATURN版是否比商用版好!?

這個月剛公佈SATRUN版之幻影戰士的人物資料畫面(人物選擇畫面)。取材日前一晚徹底完成的畫面雖尚有調整的餘地，但據AM2研究組說，世嘉SATURN版商用版在人物的表情方面可能更勝一籌。今回就將兩者放在一起，試看能否辨出其微細的差異處，你認為哪個比較討好？

同一人物選擇也一樣奪目!!

MODEL1商用版

當須選2P時，商用版將已準備好的同樣臉孔付以不同的視線，以表現出1P和2P的分別。細看後不難辨出投影及臉孔角度方面的微細差別。

在SATURN版本裏，一看就可看出2P人物像的色彩差異。2P和1P是例反顯示，所以陰影投射和商用版有少許分別。

AKIRA

SATURN版的AKIRA和商業版裏的不同處，在於耳朵上面附近的頭髮生長。據稱這是依設定的設計更接近的修加版。可能SATURN版裏的樣子比較討好吧??

耳上方的頭髮披頭帶覆蓋著。

頭髮現露出來。投影方面絕不遜於商業版。

PAI

入世未深的女孩，而且挺受歡迎的PAI，SATURN版本裏人物的正面角度，比在商業版裏的正中一點，人物選擇完後，其露出微笑方面與商業版裏的完全相同。

商業版採用多面體，使輪廓較具鮮明感。

輪廓清晰度較低，綁辮子的頭髮是否可加細工？

LAU

LAU最拿手的就威力強勁的混合攻擊，SATURN版比商業版顯得較好看，設計組人員都那樣評定。SATURN版的LAU較具魄氣。

LAU的樣子比較兇惡，視線稍往上偏。

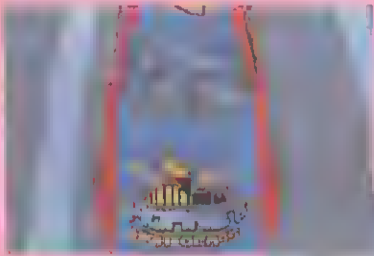
視線正面而看，印象給人較深，也較兇悍。

正穩當地[illegible]中的世嘉SATURN版之「DAYTONA USA」

DAYTONA USA

SEGA SATURN HOTMENU

世嘉SATURN版的「DAYTONA USA」開發工程已正密鑼緊鼓地開始中。由於圖像設計組人員剛完結「VIRTUA FIGHTER」的關係，所以此產品這個月的施工結果，大概會與上個月差不上多少。話雖如此，現就已完成的敵車映像在開發屏幕上之顯示而論，可判斷下個月很可能會有更多的新畫面圖像可欣賞。此回更令人觸目的要算那一向並不吸引注意力的自己之賽車內部，有很多細緻的部份都已完成了。



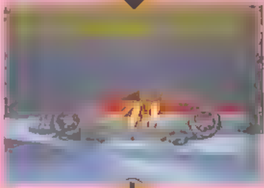
與之前在現具展覽會上之版本一比，自己的賽車「HORNET GALLOP」之多體形數目，已完全修改至與商業版本的相同了。這裏所看到的粗糙感，都是所用的屏幕解像度太低所致而已。

擋風鏡上倒映的雲重現!!

在「DAYTONA USA」裏最具特色之一的就在賽車擋風玻璃上出現的流雲倒映。這映像在窗鏡上也可看見了。其它的車輛設計現都在制作中，相信很快就能看到更多從前只在商業版本上才有的氣氛及映像。大家請拭目以待吧。

愛車「HONET GALLOP」內部之大公開！

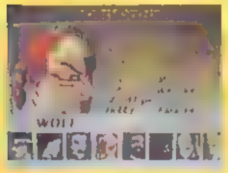
SATURN版之「DAYTONA USA」在組合及圖紋方面與商業版極其近似這一點，我們以前已向大家介紹過了。但這次更進一步的，是遊戲車可通過應用性能，把整輛車返過來觀看。就連車底機件的細部也可一覽無遺。確令人驚嘆。



連車底內部的[illegible]都可見。

WOLF

世嘉SATURN版的人物造型角度，比商用版更顯得由高下望的視感，可能是因為如此給人一個視線利銳的型像。人物的頭髮造型及高高的鼻樑都像以前面體砌造而成，活活再現屏幕上。



WOLF是個富有印地安人特色的人物。底色較黑。

如細看不難辨出其與商業版的微細分別之處。

JEFFRY

擁有獨特髮型的JEFFRY。注意其頭髮(頭後部出現的毛髮)型態之表現，要比商業版裏的細緻，這方面也是照着基本規格而訂製的變更。

商業版裏的JEFFRY，看來比較瘦。

頭後部的散髮很短。用的多面體數目也多。

KAGE

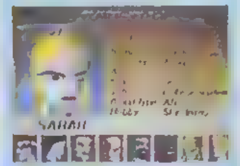
商業版裏的KAGE額上，1P那面有個「甲」字，2P那邊有「風」的設計字樣，在SATURN版裏這文字的差別也被移植過來了。選好人物後，KAGE的細節部份也都顯得特別傳神。

在商業版裏的KAGE，頸部顯後比較細長，面部表情也比較細微，很活現。

SATURN版中便看起來胖了點，目光是否顯得銳利便見人見智。

SARAH

耀目迫人的動作中，SARAH是個很受歡迎的人物。SATURN版裏的SARAH已完成改良，可算是美人一個了。再者，此版也具有其有名的特徵，就是SARAH會向人打眼色(在選擇人物之時)。



頭髮型態的表現以多角形顯示。

DATURN版的SARAH，以比較正面的角度顯現，頸部的表現也給人自然的感覺。

JACKY

會一下發揮威武猛烈之最強人物—JACKY。擁硬固頭髮及特別髮型的長毛小心，在世嘉SATURN版裏完全再現。還帶着玩世不恭的微笑呢！

要注意這小子在對戰時亂打亂碰。每論怎樣，太強勁了！

商業版及SATURN版之間分別不大。

MEGA DRIVE之研究報告

業務用　　　　家庭用

ST-V(正式暫稱「TITAN」)是一種使用和SATURN同樣構造的磁片之商用系統電板。雖在規格上與SATURN有多少差異，但在畫面顯現等基本程序方面，和SATURN完全相同。換而言之，任何在SATURN機上可玩的遊戲，在ST-V上也可行。由於世嘉的商業組又有參與策劃，相信ST-V今後會成為商業版戰略的主線。此外，由於可在SATURN上驅動，軟件使用方面，對於SATURN機的用者來說，具有很大優勢及便利。因此，對這又一台下一代機種的STV之將來必須密切注視。

ST-V之四大優點

- 對SATURN機的軟件移植較簡單
- 可使用與SATURN同樣的配件，使成本降低。
- 消費品開發部組的專業知識共通化
- 機能擴展性高

ST-V電板構圖

ST-V商用電板，除了採用ROM插卡提供遊戲軟件這方面以外，其他方面可說與SATURN完全一樣。再者，如在ST-V上作有一定程度的CD-ROM設想程序製作的話，記憶媒體方面的差異並不會在軟件從ST-V到SATURN移植之際出現任何問題，用者可以選用方式選取CD-ROM設能。現在，初部完成體正在完結中。ST-V持有高擴展性，可配戲與ST-V對應的通信電板及加強映像機能電板等擴張配件。為的是要在這機能替換、擴張作業激烈的商業世界中續存。

ST-V之擴展性

- 可選擇對應CD-ROM
- 可配應通信電板
- 他樣各種功能(映像機能等擴張？)

ST-V 第一炮軟件　戰斧之生死戰

戰斧之生死戰是去年底起開始開發的ST-V軟件第一炮。負責開發的AM1研究組剛完成取材便已投入工作。完成度大概在50%左右，遊戲的基本部分已經完成。現時，工程已進至人物造型圖像的製作，一切配合驅動之作業進度進行。軟件的推出日大約會定於與ST-V起動開始之期，但確實之日現在還未有定着，想看今年內可面世吧。

配有劍、法術及踢腿之拼鬥

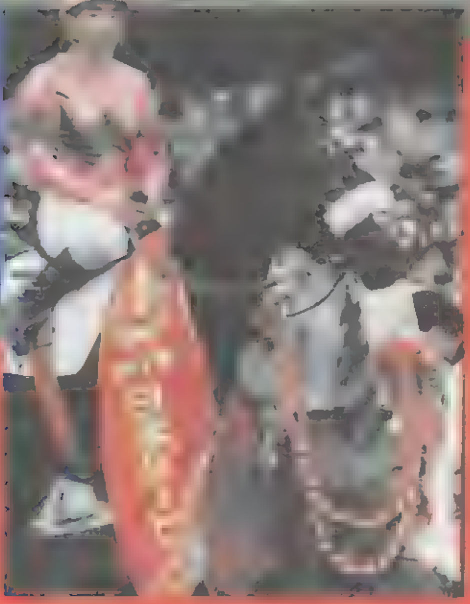
這個遊戲是所謂的格鬥動作遊戲。從十個人物中選擇自己熟習或喜好的戰手，如「AX-BATTER」等，以劍和踢腿招式作戰。還有齊集「　戰斧　」系列之獨特部份，提供一個法術使用之系統功能。集合3個部份，人物也可在一定時間內加強，使出HYPER MAGIC必殺技。

開發進行中已繪出出人意表的人物造型「GOLDEN……」。畫面可隨着人物之間的空間而擴大、縮小。

新一代遊戲機的力作

到府榮冠[illegible]兩部機器

[illegible]下也不錯吧？



新一代遊戲機徹底檢察!!

從今年年末展開的新一代遊戲機競賽。將各個參賽的機種，徹底比較現時的狀況。

and 美國最新的遊戲消息

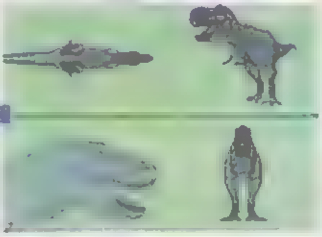
本年6月於芝加哥舉辦的CES等，將美國的最新遊戲消息，詳細的告訴大家。

任天堂 PROJECT REALITY（計劃名稱）

遊戲界NO 1的任天堂，將要發售頂尖兒的遊戲機。包括至今已擁有的資料，介紹一下最新的情報吧！

多線條圖像的WORK STATION　ALIENS RESEARCH的電腦繪圖

↑多邊圖案的WORK STATION。電影、電視的電腦動畫，許多也是使用這種電腦繪製的。



↑電影「侏羅紀公園」，就是ALIEN RESEARCH使用電腦繪製出來的。

金剛之國

使用PROJECT RE-ALITY同等的器材作成!!

↑16BIT的超級任天堂也有這樣的質素，64BIT機就必定有更驚人的演出了。

任天堂新一代的遊戲機，同時進行著多線條圖像的技術。立即就提一下這個機種的現狀吧！首先美國已決定它的正式名稱，就是「NINTENDO ULTRA 64」。而且在私人展會上，發表了兩套作品。其中還有協助電影「侏羅紀公園」制作電腦動畫的ALIEN RESEARCH公司，該公司就替任天堂機器作成了電腦動畫。於CES展會上，展出由WORK STATION製成的超級任天堂遊戲「金剛之國」，同時由多線條圖畫組成的。這個軟件先不問是16BIT機的關係，卻有這樣卓絕的質素，故惹來參觀人仕的注目。

這部任天堂64BIT機，11月的初心會時將會展出。一般用家在本年也沒有機會得到，故此密切留意我們的報導吧！

任天堂ULTRA 64的第一炮作品

立體格鬥遊戲「殺手學堂」賽車遊戲「巡遊USA」這兩個作品

終於也發表了ULTRA64的軟件。相信除了本刊，日後會有更多遊戲雜誌介紹吧。今次我們也是搶先一步，介紹兩個遊戲。

首先就是「殺手學堂」。自不用說，就是和「街霸 II」類似的格鬥遊戲，使出必殺技時，連肌肉也發出聲音的，實在是夠雄猛。

另一個就是「巡遊USA」，和「飛車USA」、「山脊賽車」般，利用電腦繪圖進行的正式賽車遊戲。使用可活動的機體，進行橫跨美國之旅。兩個遊戲也將於年尾，作為ULTRA64的示範，在遊戲機中心出場呢！

↑NOA的賀維。里根會長正解釋ULTRA64的高性能之處。

任天堂

32 BIT 機

使用32BIT的中央處理器，就是任天堂的VIRTURAL REALITY機械，但是它的全貌仍然是謎一般。到底是怎樣的？

使用32BIT中央處理器，能夠進行虛假現實，價錢亦祇售一萬日圓的任天堂遊戲機。這部機不用液晶體熒幕的眼罩，也聲明不用連接到電視熒幕的，祇是現在還沒有看到它的全貌。傳說是應用了LED所作的「私人眼睛」技術，當然現階段不用判斷真偽，反正11月在初心會的時候，就會清楚了吧！

USA

（購物者電器展）

任天堂本年的重頭戲，就是讓金剛當主角的橫向卷軸式動作遊戲—「金剛之國」。開發這個遊戲，就是使用WORK STATION造出多線條圖像，故此暗示了超級任天堂的潛在實力，惹來眾人的注目。此外還展出「SUPER PUNCH OUT」和GAMEBOY版的「金剛之國」等。

↑以森林為陳設的任天堂攤位，今年展出的遊戲「金剛之國」，讓人留下深刻印象。

↑任天堂的攤位內也展出了多線條圖像 兩公司的親密邦交，在這一幕就覺得一清二楚。

NOA (NINTENDO OF AMERICA)

Don Varyu副社長 直擊訪問

就從任天堂本年度的動向來談談吧。超級任天堂從今年到來年，都會使用開發「金剛之國」的技術，發表更多的遊戲。這些遊戲將會在超任過渡到ULTRA64之間，擔任很重要的角色。這樣的動向將會延續到96年左右。

任天堂方面則沒有太突出的動靜。也許可以說沒有任何活動！就是今年也祇有僅僅的5個遊戲，今後也會循自然消滅的形式，慢慢的淡出吧。

另一方面就是新硬件的動向，關於那部32BIT的虛假現實機器，將在本年11月的初心會中發表，來年的春季就在日本和美國同時發售。價格在200美元以下，起碼知道不是GAMEBOY那般的熒光幕，這裏可以放心一下呢！

ULTRA64方面，除了剛發表的「殺手學堂」和「巡遊USA」，其他的新作，將會陸續公報。祇是，「殺手學堂」和「巡遊USA」，示範用的機體，至今仍未有預算放置在遊戲機中心。

ULTRA64的軟件也是由盒帶方式供應的，但是最高容量大概是100M的，而且價格因為任天堂的壓縮技術，令成本極力推低，故此大概和超任的盒帶售價相約吧！

連接CD-ROM的可能性!?祇要能解決高速度和價格問題，相信ULTRA64也能導入這個元素的。

對市場將來的展望，相信到新一代遊戲機的姿態明瞭之前。混沌的狀況仍然繼續下去。到95年秋季，ULTRA64可以推出之時，各位用家就能讓任天堂帶領到絕妙的遊戲世界去。

↑「金剛之國」的音樂響起之餘，就明顯看到ULTRA64的全貌!?

CD-ROM也能安裝上去!?

世嘉

SATURN

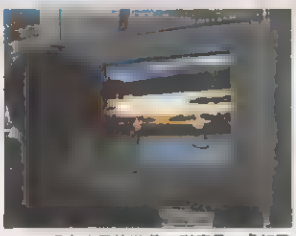
東京玩具展裏，SATURN的姿態也向大眾公開了。正向著11月的發售，正在準備中。

世嘉SATURN，於東京玩具展的會場首次跟公眾見面。除了在會場上展出十多種遊戲，還可以實際的遊玩「時鐘大冒險～」、「虛幻戰士」、「飛車USA」這三個遊戲。讓人感到軟件開發方面已是上了軌道的狀態——特別是「虛幻戰士」，開發狀況祇是30%，卻已經有很高的完成度，惹來眾多參觀者的關心。

同時，在會場上更介紹了新的輔助公司和新軟件的命稱。所公佈的輔助公司，是跟世嘉早有版權契約的178家公司，其中的125家。包括了以前就聲稱加入的KONAMI和CAPCOM等6家供應商，還有ATLUS和GAMEART的軟件公司，同時是榜上有名，更有小學館、三菱商事等遊戲業界以外的公司名稱在內呢！於會場上已清楚的遊戲名稱，計有51個，連街機移植過來的CAPCOM遊戲，BANDAI的「高達（暫稱）」等遊戲名稱也公佈過來。總括而言，就是軟件數目夠充實，教人期待它在11月推出。

94東京玩具展的情況

↑展會上全面展出世嘉SATURN。對SATURN的期望，世嘉真是費盡心思。

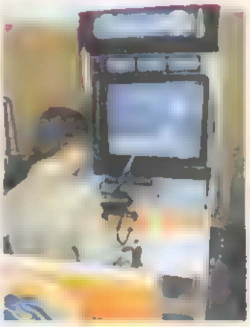


↑受人注目的遊戲，到底是一虛幻戰士一吧。許多人也是因為這個遊戲而購買世嘉SATURN吧！

世嘉業務用內覽會裏展示

泰坦（[illegible]）[illegible]的可動作到底是什麼？

所謂泰坦，基本上和SATURN一樣，都是使用業務用的系統底板。換言之，泰坦所用的遊戲，會較容易移植到SATURN。今後會陸續推出泰坦用的業務用遊戲，接著就會忠實的移植到世嘉SATURN。所以現在開始就要注意泰坦用的軟件了。



↑內覽會裏展示的釣魚遊戲。這樣的遊戲，也會在世嘉SATURN發售吧。

↑這個就是泰坦的第一彈遊戲「金斧」，也會很快的在世嘉SATURN出場？

↑二型底板的「數碼坦克」。同一底板的「飛車USA」已在SATURN發售，相信這東西也將會移植過去吧！

USA

GENESIS CDX

大受歡迎！

32BIT機還早了嗎!?

美國於本年4月發售的GENESIS CDX，將MEGA DRIVE和MEGA-CD的機能匯集一身的新種機器。看來在美國的銷量相當好。雖然世嘉SATURN將在年尾出場，卻有不少人還以然它是16BIT的機器吧。總之，GENESIS在美國仍是相當活躍的，具有瓜分任天堂超級NES市場之勢。在CES展會上沒有發表世嘉SATURN，也許就是這個道理吧。

↑這個就是GENESIS CDX。外型像CD碟機，過於像遊戲機，非常有型。

世嘉

SUPER 32X

令世嘉16BIT強化成32BIT機器的轉換器，就是SUPER32X。到底現在的狀況如何呢？

世嘉的MEGA DRIVE，普及全球，計有二千五百萬台的銷量。令這部機器升格到32BIT的遊戲世界，就是轉換器SUPER 32X。這部機使用發展SATURN時而來的RISC中央處理器和SH2。祇要將它接駁到MEGA DRIVE，就能顯示高質素的電腦動畫，能夠同時輸出32768種顏色。

這部機在6月的東京玩具展初次公開，同場還播放了專用遊戲的錄影帶，遊戲包括「V.R. DELUXE（暫稱）」、「金屬頭（暫稱）」等。特別是「V.R. DELUXE（暫稱）」、玩者可選的跑車種類增加，而且圖像線條和顏色數目也增加了。比MEGA DRIVE版的「V.R.」更加卓越，故此不少觀客也因為SUPER 32X的高性能而留下深刻印象。想知道這機的遊戲的詳細內容，請看下幾頁的新一代遊戲新到情報吧！

預算這部機器，將於年尾發售，價格14800日圓。相信發售時會有接近10個遊戲一同推出。MEGA DRIVE的用家就絕不容錯過了。

看來世嘉也很努力讓SUPER 32X普及起來。購買世嘉硬件、新遊戲的人，就會抽出1000位，獲贈SUPER 32X的熒光幕。要遊戲數量充實，就要有足夠的硬件數目，所以才舉辦這樣推廣計劃吧，不過會否成功呢？

熒光幕抽獎，舉辦中!!

SOA (SEGA OF AMERICA) USA

豐田副社長 直擊訪問

本年度世嘉在美國的策略，重頭戲就是SUPER 32X。這部機器蘊藏許多意思，因為有了它，就能使MEGA DRIVE的價值提高，亦延長了MEGA DRIVE在市場上的生命況力，這個就是最重要的任務。

↑靜靜地説話的豐田副社長，隱約看到世嘉展開攻擊的決心

美國這地方和日本不同，對價格是非常敏感的。所以就算世嘉SATTURN的性能再好、如果價格定得不好，就很難流行整個美國。為了讓玩家能以廉宜的價格，體驗SATURN的世界，SUPER 32X的意念便應運而來。而且在美國售出的一千八百萬台MEGA DRIVE，總不能一下子全部掉棄的。所以就用它作為過渡，帶領用家慢慢移到SATURN。SUPER 32X的價格衹是149美元，相信美國的用家可以接受的。

世嘉SATURN方面，預算95年群季才的美國開始發售，價格雖然尚未定出，但是會盡量控制在400美元左右。

↑SOA的世嘉吉祥物超音鼠和迪路斯，迎接進來的訪客。

世嘉所有的機器，遊戲也相當充實，世嘉的內部，目標是每年生產100個遊戲。年尾到來春的時段，就是世嘉發動攻勢之時，各位就拭目以待吧。

SUPER 32X 開始普及起來

SONY COMPUTER ENTAINMENT

PLAY STATION

以 其 高 性 能 而 堪 誇 的PLAY STATION。自五月發表以來，一直沒有動靜，而前幾天又有新的進展。

5月的時候，PLAYSTATION才祇有公開遊戲照片和主機的手辦。不過隨後就有很大的進展。

首先就是PLAYSTATION用的中央處理器完成了。這個中央處理器以前也曾發表，是匯集32BIT RISC晶片、立體座標計算器、畫像資料解凍用計算器，三體合而為一的特製晶片。因此處理速度也大幅度提高了。

剛過去的7月20日，舉行了進程報告會，發表了13個實際進行著的遊戲，惹來觀客的關注。

新力公司是新加入生產硬件的，因此遊戲的數目，有人覺得不足的，不過看來也不用擔心了。

SCEA（SONY ENTERTAINMENT OF AMERICA）成立

新力公司在美國成立了SONY・COMPUTER・ENTERTAINMENT・OF・AMERICA。目的是為了讓PLAYSTATION於明年在美國發售前準備。新力公司在歐洲也設立了新公司。雖然歐洲方面至今仍未決定價格，不過也有意在全球推銷PLAYSTATION吧！

NEC HOME ELECTRONICS

PC-FX

擁有高速動畫播放動能，路向和其他新一代遊戲機不同，就是這個PC-FX。前幾天還發表了輔助公司呢！

終於也公報輔助公司的名單

使用PC-98系列的CD-ROM，能夠播放影像CD等，這部PC-FX，所走的途徑和其他新一代遊戲機不同。向來也沒有發表它的輔助公司，但是在較早前，終於知道正式加入FX的公司了。全部都是在PC ENGINE時活躍的公司，就是NEC ABENYU、NEC HOME ELECTRONIC、HUDSON和HILL NECKS四家公司。

一直也未有公佈軟件供應商，軟件數目惹人有不安的感覺，但是現在也可以放心了吧。

↑會場中，公司的代表小姐隆重地講解PC-FX。

預定在美國發售？

世嘉SATURN、PLAYSTATION，還有任天堂64BIT機種等，這些新一代機種，大部份也預定在美國發售。

那麼PC-FX由如何呢？

這方面立即就詢問NEC HOME ELECTRONIC，答覆就是尚未決定是否在美國發售。實在有點可惜。

SNK

NEO GEO CD

連同街機一起，因而備受歡迎的NEO GEO。這個機種的新機種終於出現。到底現在的狀況又如何呢？

6月正式發表的NEO GEO CD。時至今天，祇知道本體發售的時候，同時會有24個遊戲一同推出。今次又知道新的遊戲名稱了。

今次所知的，是NEO GEO輔助公司ADK所開發的軟件，「魔]術師之路」、「忍者戰爭」、「拉傑」、「十字劍(暫稱)」、「飛濺爬山車」、「忍者指揮況官」這6個遊戲，發售日、價格全部未定。不過全部是NEO GEO 以前發售過的遊戲，相信很快就會面世，密切期待。

↑美國的遊戲機中心，極受歡迎的「侍魂」，斬啊、斬啊！

USA 中心的NEO GEO

美國的遊戲機中心，也有「餓狼傳說2」和「侍魂」出場。受歡迎的遊戲，真的是不分國境的。

USA 美國的新一代遊戲機

登陸日本的日子!?

本年夏季的CES是新一代遊戲機的大會師!?話雖然是這樣説，但是卻看不到世嘉、任天堂、新力的新機種。但是也仍有可觀之處的，分別是CD-1和JAGUAR的兩台機器。CD-I的就公開了名為「CD-1450」的新機種。擁有影像CD的功能，吖吋也較向來的機種精細。另一方面的JAGUAR，發表萬眾期待的CD-ROM。特徵也是能夠對應影像CD，展出時播放了電影「大白鯊」呢！祇可惜這兩台機器，尚未決定在日本發售。唔～可惜。

↑新的CD-1雄姿!!吖吋和PC ENGINE相若，意想不到的精細呢！

JAGUAR CD

↑JAGUAR上接駁CD-JAGUAR CD也首次登場了。

3DO JAPAN

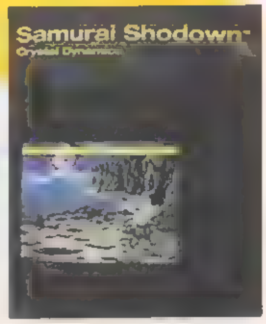
小玉社長 直擊訪問

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

↑靜靜的，卻又熱烈談論3DO的小玉先生，新一代遊戲機的軟件開發，他的發言似乎有周知卓見……

3DO的銷量累積，台數已順利突破了15萬台。另一方面，在美國卻因為高價格的拖累，進入苦戰的階段。不過，三洋電機和韓國的金星社、AT&T等各公司的特徵，也戴入了新的3DO規格，並且即將發售。還有對應IBM-PC電腦的CD-ROM版軟件的「3DO BLASTER」也決定發售了。相信這件事會在美國市場成為起爆劑呢.!

現在正藉硬件數目增加的時期。當硬件數目到一定的程度，硬件的販買就會變得活躍。到了這個狀況，就要正式進入軟件的開發。現在就正是準備的期間。將基礎打穩，供應高質素的軟件。



↑突然發表的3DO版「侍魂」，預定在94年12月發售。

電腦和錄影帶的中央

[illegible]

新一代遊戲 [illegible]到[illegible]臨!!

相信你也想「早點遊玩新一代遊戲」的心[illegible]信你也想知道將會有[illegible]推出[illegible]解各位的渴[illegible]

賽車遊戲 CD-ROM

世嘉SATURN用的軟件當中，[illegible]受人注目的，相信就是這個「賽車USA」。在遊戲機中心時已大受歡迎，故此大眾也期待當它移植到SATURN時，會有多少接近街機。而現時的開發進度，衹有3%，各位還要期待一下了。

↑走在「SEGA」的商標上，HORNET號的雄姿，這個就是活動廣告吧！

[illegible]

跟真車一樣的震撼力!!

↑前方的威猛畫面。前方玻璃描繪得很美麗呢。

驚異的映像!!

↑車胎和車輪的順滑曲線，都像真實的車輛。

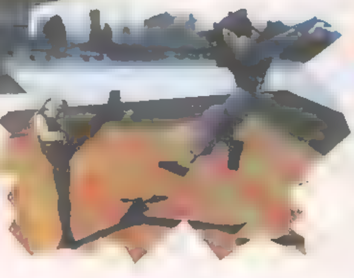
動作 CD-ROM

世嘉SATURN

SATURN另一個惹人注目的遊戲，到底是這個「虛幻戰士」了。於遊戲機中心博得很高歡迎度，也是遊戲界首次使用多線人物圖像進行的立體動作遊戲。出場人物包括明和積琪等全部8人。由普通攻擊到必殺技，大部份的動作也由街機移植過來。現在大概已完成30%左右。

阿明!! 積琪!! 謝利!!

↓施展空中招式的情況，要注意的地方，就是相方的影子都表現出來。



↓各個人物的招式，都完整再現了，放心吧。

↑謝利和阿狼的重量級對打。仍在開發中的緣故，畫質較為粗糙，不過完成後會比它更美、更幼細的。

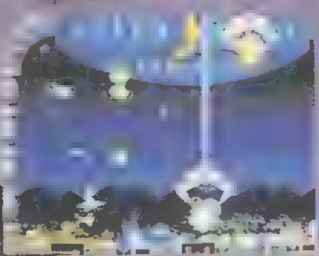
密切留意進一步的介紹!!

PS 極上滑稽飛行!

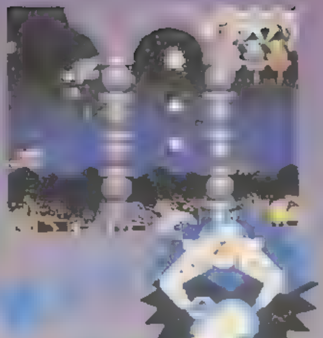
PLAYSTATION | 射擊 | CD-ROM
KONAMI　預定12月發售　售價未定

KONAMI 的射擊遊戲傑作「[illegible]射擊」，這個就是第2彈的最新作「極上滑稽飛行」，現在這兩個遊戲就集合在同一軟件，在這裏出場。

完全移植版的緣故，街機時所見的美麗圖像、獨具個性的人物等，總之就是一絲不苟的從街機完美的再現過來。當然新人物萬波、阿光等人也粉墨登場了。還有其他KONAMI的有趣人物，都會聚首一堂，不論敵友，聯手進行一場騷亂的射擊遊戲。



一[illegible]的敵人[illegible]的戰機也[illegible]



一[illegible]

一[illegible]的招牌傑作中，這也算是代表作了。

一第二關的波士，攻擊地下的布公仔，同時要破壞那隻大熊貓。

[illegible]!! 滑稽軍團的雄姿（？）

FX TEAM INNOCENT

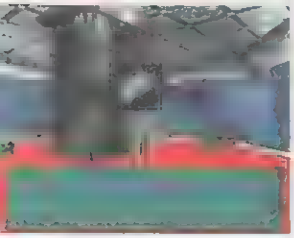
The point of no return —GCPOSS
PC-FX | 冒險 | CD-ROM
生產商未定　發售日未定　價格未定

這個遊戲是以太空站和宇宙船作舞台的立體冒險遊戲。玩者需控制沙姬、莉莉絲、艾莉亞三個女孩子，決解種種問題和困難。場幕共有三個，而最終也是個一脈相承的故事。

一光源的情況，絕妙的表現出影子！

一這個二具要怎樣使用呢？

一三位人物的標準裝備也不同的。

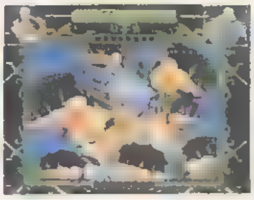


等待她們的命運將是如何？

FX 戰鬥熱

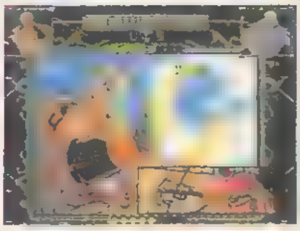
PC-FX | 動作 | CD-ROM
生產商未定　發售日未定　價格未定

人物的動作和必殺技的圖像，都是由豐富動作來表現的格鬥動作遊戲。出場的人物共有10人，每一個就約有二萬幅映像來支持，所以一般的攻防，也可以當動畫般欣賞。

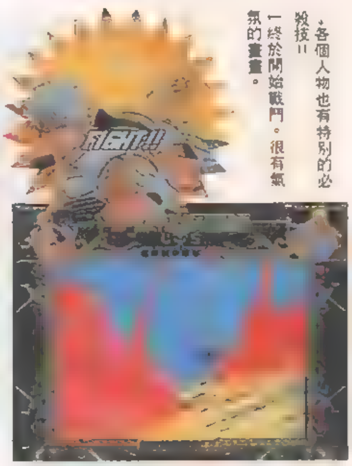


一動作絕不差於電視和電影呢！

一獨具個性的人物，展開震撼的攻防戰!!



↑施展必殺技的瞬間？防禦對方攻擊的情景？總之，和傳統的遊戲相比，震撼力不同了吧！



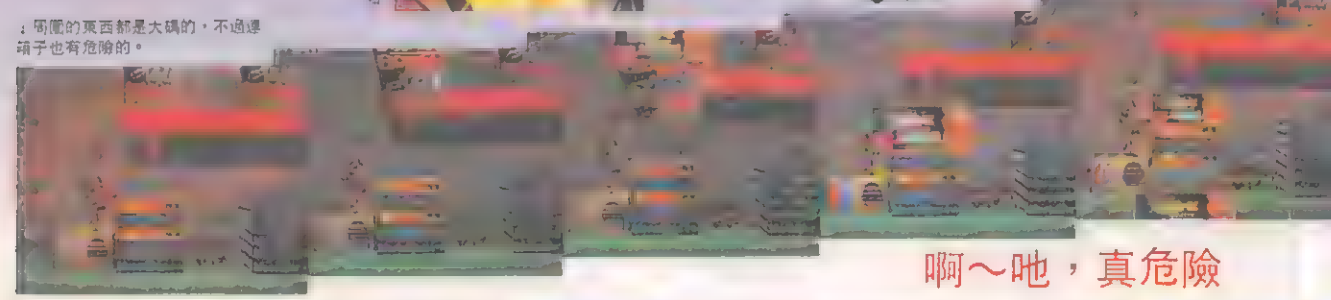
，各個人物也有特別的必殺技!!
一終於開始戰鬥。很有氣氛的畫面。

SS | 動作 | CD ROM

世嘉 · 預定發售日未定 · 售價未定

以玩具之國為舞台，內容讓可愛角色活躍的動作遊戲。主角能使用手攻擊，也能跳躍和蹲下等。這方面雖然和向來的動作遊戲沒有差別，祇是人物到背景等，全部也是電腦繪圖描繪出來的，而且能夠從不同的視點享受遊戲的樂趣，因為每個人物都描繪得細緻可愛啊。

↑周圍的東西都是大碼的，不過這箱子也有危險的。



啊～吔，真危險

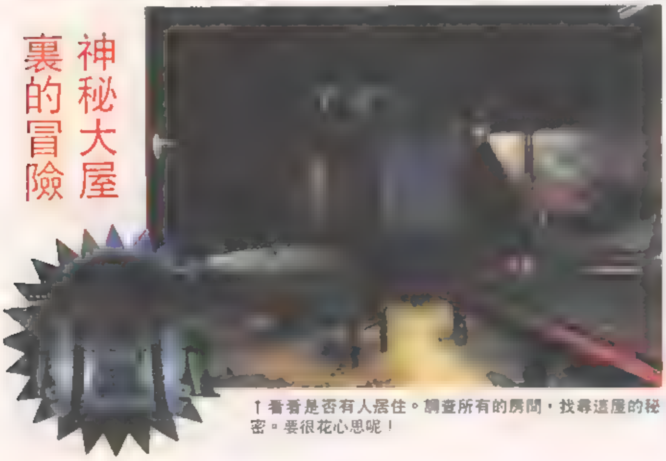
SS 世嘉SATURN | 冒險 | CD-ROM

世嘉 · 發售日未定 · 售價未定

↑眾多的書本裏，也許有記載這大屋的秘密。書架後會是個秘密房屋？

MEGA-CD的軟件「夢見館之物語」，這個就是續集的冒險故事。玩者探險的地方，就是一家老是發生怪事的大屋。冒險一經展開，就會有許多的分歧，完場也預備了好幾個呢！

神秘大屋裏的冒險



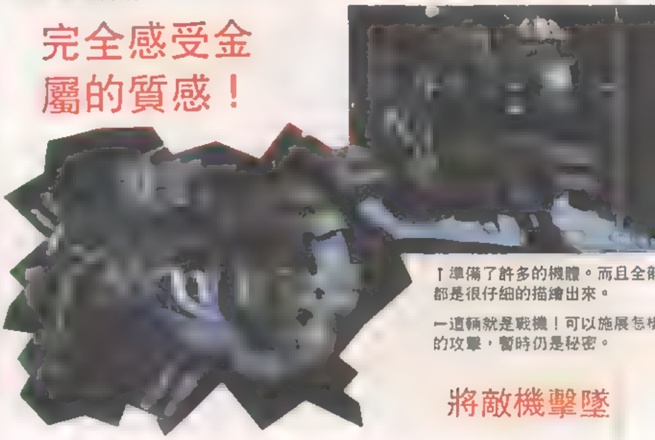
↑看看是否有人居住。調查所有的房間，找尋這屋的秘密。要很花心思呢！

SS 世嘉SATURN | 射擊 | CD ROM

↑機艙內看到自己的機體狀態，使用鐳達探測敵機的狀況！

這個遊戲的舞台是宇宙空間，玩者要操縱戰機進行全天候的立體射擊遊戲。遊戲中所有的戰機，全部是由電腦繪製的，金屬的質感也能充份表現過來，實在是穩健的遊戲。

完全感受金屬的質感！



↑準備了許多的機體。而且全部都是很仔細的描繪出來。

←這輛就是戰機！可以施展各種的攻擊，暫時仍是秘密。

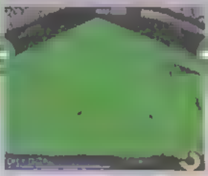
將敵機擊墜

SS 世嘉SATURN

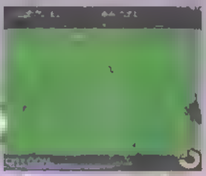
運動 | CD-ROM

立體廣播同像的足球遊戲，這個遊戲特別值得一提的地方，就是觀看方法。不僅是以足球為中心轉動畫面，而且還有不同的視點去看球場，而且還能放大球場的部份地方，射球的景像也格別具迫力，相當花心思的。

↑向敵陣攻擊時，這樣的角度不好嗎？



↑穿過防線，運用巧妙的轉球，然後就是射球。



↑前方已沒有防守球員，現在祇差門前一腳。

↑前面沒有阻擋，祇是慢慢讓入

射球！

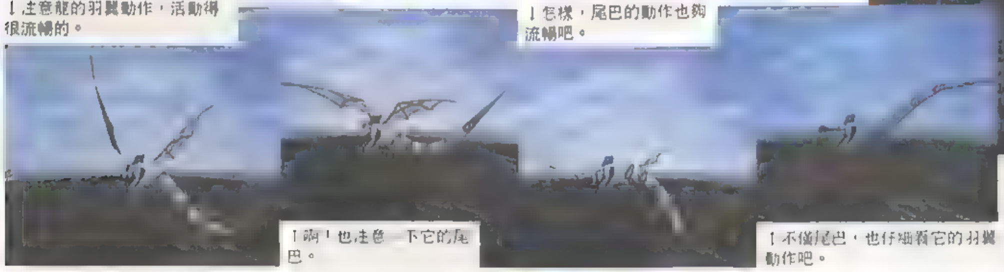
SS 世嘉SATURN

射擊 | CD-ROM

世嘉　發售日未定　售價未定

騎上飛龍的背上！

「幻影飛龍」是騎著飛龍，在長空飛翔的立體射擊遊戲。該遊戲能改變視點，故此能夠攻擊左右及後面的敵人。能夠改變視點，連地上的情況也能看到，相當有趣。



↑注意龍的羽翼動作，活動得很流暢的。

↑怎樣，尾巴的動作也夠流暢吧。

↑啊！也注意一下它的尾巴。

↑不僅尾巴，也仔細看它的羽翼動作吧。

↑翼、尾巴都很流暢地活動。動作實在是真正生物一樣。啊，忘記了，不僅龍的動作，也要看看美麗的地上景色啊。

SS RAMPO 世嘉SATURN

冒險 | CD ROM

世嘉　發售日未定　售價未定

松竹映畫「RAMPO」裏的演員，都在這裏出場的冒險遊戲。背景是電腦影像拍攝實物、真人所構成的，算是這個遊戲的特徵。連説話也是CD-ROM，所以能夠聽到真正的人聲。和電影的世界相同，可以享受江戶川亂步的世界。

和電影一樣的演員也在遊戲中登場

↑沒有訊息示窗，遊戲是靠著聲音和映像進行的。

↑沒有文字顯示，就要仔細聆聽！

SS 世嘉SATURN

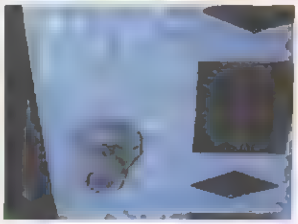
冒險 | CD-ROM

世嘉　發售日未定　售價未定

↑試試彈一下鋼琴，也許會有提示的。

借三木占姆斯而作成的新版冒險遊戲。使用實物的背景，進入電腦動畫的世界，玩者成為偵探的故事。遊戲中還會看到香港的風景，是為了這個遊戲，特別來實地拍攝的。

↑門的手柄等細微部份，也要注意啊！



從不同的角度去看，搜集情報！

SS 魔法之夜

動作加RPG　CD-ROM

世嘉SATURN　[illegible]　發售日未定　價格未定

少女漫畫迷之間相當具聲望的少女漫畫派作家CLAMP。她的其中一個暢銷作品「魔法之夜」，成為動作 RPG，在世嘉 SATURN出場。

使用的動畫原畫，都和電視版不同，忠實重現原作的雄偉世界觀。同時也最大程度應用SATURN的放大縮小的變形功能，令映像演出方面教人想不到是遊戲。同時為了製作這遊戲，還預備了獨特的劇幕，是這漫畫的擁躉就要注意了。

↑3位主角，以三角形的組合移動的。

SS 碧奇魂 藍種子

盒帶　CD-ROM

世嘉SATURN　[illegible]

「3×3EYES」的原作者高田裕三，他的最新漫畫，作成RPG遊戲「碧奇魂 藍種子」。戰鬥採用咭片戰鬥的系統，同時為了這個遊戲，還特別加入了新的動畫。

↑高田裕三的人物特徵，在這裏也忠實重現了，厲害。

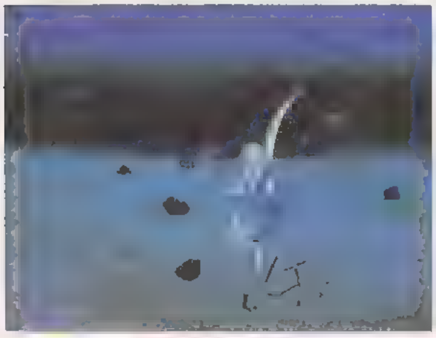
←戰鬥場面也是動畫處理的，敵友也一起行動。

PS 潛水員的假日

模擬遊戲　CD-ROM

PLAYSTATION　ARTDINK　預定95年春季發售　價格未定

在神秘的海底世界，和美麗的魚群一起探險，略為不同的模擬遊戲。玩者乘坐潛水艇，能夠在水裏自由暢泳。悠閒的在深海漫遊，很是享受的遊戲。



↑這處看到的海底神殿，充滿傳奇。駕駛潛水艇在美麗的海底探險吧。

乘進潛水艇，漫遊美麗的海底

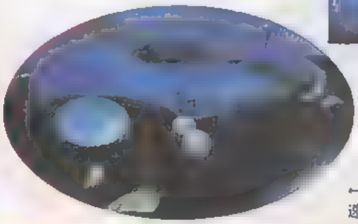
SS [illegible]

賽車遊戲　盒帶

世嘉SATURN　世嘉　發售日未定　價格未定

業務用的受歡迎遊戲「RAD MOBILE」，強化後移植到SATURN用的賽車遊戲。獨自遊玩當然沒有問題，這個遊戲更能對戰的。橫跨美國大陸，勇奪冠軍的，將會是誰呢？

↓道路狹窄的橋上，賽事仍然繼續，爭取最好的名次。



駕著怪物機車飛奔!!

←這個遊戲中，你所操縱的是輛改裝怪物車，速度非常快的。

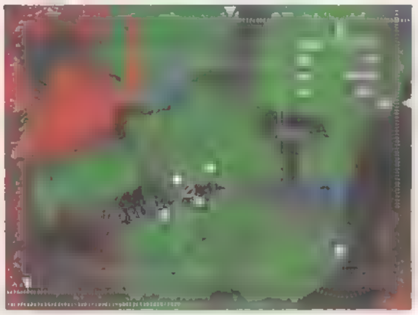
PS 金屬外套

動作　CD-ROM

PLAYSTATION　PONY CANNON　預定12月發售　價格未定

以世界崩潰後的地球為舞台，對戰型的動作遊戲。全部有8台機械人，在工場、沙漠等舞台上大肆搗亂。遊戲裏，可以跳上大廈頂，從上方狙擊通過的敵人，需要相當高的技巧呢！反射神經是很重要，但是也要倚靠雷達顯示的戰況、能力，定下戰術時，很要求頭腦的。最高能夠8人同時對戰。

↓發現敵人、發現敵人！鎖上後就連環攻擊。要小心各方的速度。



←岩石後出現敵人，不要慌張的處置他。

↓大廈之間滑下來的敵機，相當有型呢！

這樣的動作、無人能及

活動靈巧的各個角色

PS 機動戰士高達

動作 CD ROM

PLAYSTATION　BANDAI　發售日未定　價格未定

機械人動畫的最高傑作「機動戰士高達」，經歷數年，在PLAYSTATION再次復活過來。由眾所周知的RX-78高達開始，渣古、老虎、大魔等機動戰士，也以迫真的圖像表現。在原作出現的戰場上，機動戰士互相廝殺的日子也近了？

→馬沙專用渣古對高達，各戰爭再次重現了

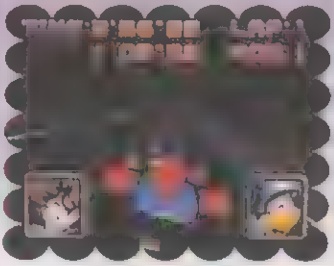
那些機動戰士都在這裏匯集！

PS 雜技飛車隊

賽車遊戲 CD ROM

PLAYSTATION　SONY・COMPUTER ENTERTAINMENT　預定12月發售　價格未定

↑紅色的車沿著[illegible]的道路行走，空中[illegible]



↑衝出漆黑一片的隧道，等待你的，是天堂，還是地獄？

松下進先生擔任人物設計，完成這個滑稽的賽車遊戲。活用了PLAYSTATION最大的特徵—多線條描繪功能，表現出真車行走的流暢情況。而且能夠自由改變視點的。

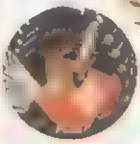
PS V-ZONE

彈珠遊戲 CD-ROM

PLAYSTATION　SONY・COMPUTER ENTERTAINMENT　預定12月發售　價格未定

追求迫真的彈珠模擬遊戲。哪個地方夠迫真？就是彈珠的重力、命中機釘的衝擊等，全部也能以立體計算，而且連彈珠的動向也能決定。彈珠台預備了SANKYO的十台代表機。而且還能設計自己獨有的彈珠機。

↑這是台中央的■視圖。



↑這樣便知道釘的傾向了。

彈珠機這東西

↑預備了10種實際存在的彈珠機。在這裏訓練有素，然後到彈珠中心大顯身手也可以呢！呀，未滿18歲是不能進場的。

也是進化了

→這個畫面就是從下看彈珠機的情況。當大群彈珠落下的時候，會覺得令你害怕呢！

PS 罪惡打擊手

RPG CD-ROM

PLAYSTATION　SONY・COMPUTER ENTERTAINMENT　預定12月發售　價格未定

「罪惡打擊手」，舞台是未來世界的立體迷宮式RPG。可愛的戰士們，不斷痛擊壞份子，的確是痛快無比的冒險活劇。

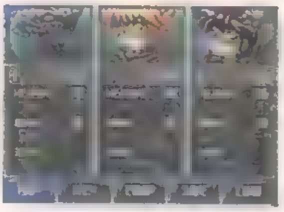
這個遊戲的特徵有兩項，首先是戰鬥場面，不像向來的遊戲祇能攻擊前方，上下左右也有怪物向你襲擊。而另一項，就是敵人的行動是以同步行動的。譬如，在迷宮裏是能夠看到敵人走動的姿態。希望享受冒險的遊戲，就要選擇這個。

↓工具有圖解兼名稱，夠親切。

奔走這個立體迷宮

↑迷宮內的背景圖案，看來很花心思呢！

←敵人經常都是聯群結隊來攻擊的。小心前進。



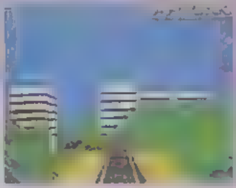
←雖然是女孩子，也很辛苦呢！

PS A.IV.

模擬遊戲 CD-ROM

PLAYSTATION SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 預定12月發售 價格未定

經營鐵路公司，繼而發展自己的都市，是個偉大的模擬遊戲。私人電腦版表，祇能俯視都市，但是PLAYSTATION版，新加添了「立體模式」，可以在列車中從不同的角度觀看都市。私人電腦版，勇奪1993年日本軟件大賞，遊戲部門最優秀賞。希望你也能建造一個夢想的新都市吧。



↑列車中看到的都市風景呢！

↑橫過山谷的列車。連山上的建築物也看到了。「A.IV」在許多地方也能興建建築物的。

↓同樣能夠用鳥瞰的方式觀看都市。看着都市慢慢發展，實在很高興。

↑路線的延續，莫非是車站？

社會

PS 波波洛古洛伊斯物語

RPG CD-ROM

PLAYSTATION SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 預定12月發售 價格未定

正統的RPG，特徵都是使用傳統方法的，影像畫面完全以動畫進行的。主角皮亞圖王子，為了將母親的靈魂，從黑暗中拯救出來，展開他的冒險之旅。等待王子的冒險，到底會有什麼……？

↑令人感到邪惡的敵人？

↑質感的標題畫面。

↓主角皮亞圖王子。令人感到是渲稽版的動畫作品呢！

↑騎上飛龍的背後出發，皮亞圖王子的旅程由這裏開始。

能夠成功救出母親的靈魂嗎？

PS PHILOSOMA

射擊 CD-ROM

PLAYSTATION SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 預定12月發售 價格未定

壓迫感的立體畫面！

立體射擊遊戲，PLAYSTATION採用「多項圖像系統」，頂上、旁邊、立體等視點，都是倚賴電腦動畫控制的，每關改變視點之際，映像都會不停在你眼前播放的。

←垂直捲軸畫面。背景的感覺非常美麗。

←也有機艙裏的視點！厲害！

也有真實的通訊情景啊

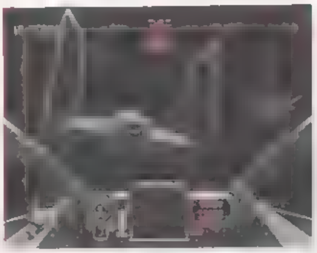
→立體視點時，自己的戰機變大了。

→也可以變成橫向捲軸的視點。

32X STAR WARS

射擊 盒帶

世嘉 發售日未定 價格未定



↑和電影時一樣，駕駛X翼戰機迎擊帝國軍的戰機！

忠實地從街機移植過來了！

改編自電影「星球大戰」的立體射擊遊戲。是業務用的移植作品。玩者是同盟軍的戰士，要將邪惡的帝國軍要塞—死亡星徹底破壞！

32X

射擊 盒帶

SUPER 32X

使用多線條圖案構成，戰場是立體的舞台，一個機械人活躍的動作遊戲。機械人均可裝置3種武器。遊戲中也能隨意改變視點，戰略性相當高的遊戲呢。

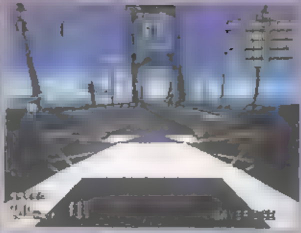
戰場也是多線條圖案!!

↓美妙的標題畫面，建築物和機械人都是線條圖案組成。

32X SUPER 32X V.R. DELUXE

賽車遊戲 | 盒帶 | 容量未定

世嘉 發售日未定 售價未定



↑……心思繪畫的背影，美麗啊！

MEGADRIVE 也曾推出的多線條圖案賽車遊戲「VR（VIRTUAL RACING）」，強化後再度出場。今次就公開最新得到的美麗畫面照片！充分活用了 SUPER 32×的功能，大幅度增加多邊形數量和最大同時彩色數量，這張照片的開發時兒，但有25%，完成品將會更加精彩呢。

·車輛的顏色也增加了。都是靠SUPER 32×的性能而來。各位「VR」迷，太好了。

豪華版VR！

·……的……開幕模式，當然仍然存在。和朋友……技術！

↑隧道裏也是這樣美麗。

↑背景的山，線條也大幅增加了。

32X SUPER 32X

射擊 | 盒帶 | 容量未定

世嘉 發售日未定 售價未定

強於多線條圖像的SUPER 32×，造出這套立體射擊遊戲。戰鬥舞台是宇宙空間。今次的照片祇是15%的完成度，故此戰機的數目很少。完成的時候，會有數十架多線條戰鬥機，於畫面上高速飛行的。

←這部藍色機是敵人？顏色夠鮮明，當然又是多線條圖案。

↑感覺上這是自己的飛機，能夠從不同的角度觀看，不愧是多線條圖案。

→仍是開發中，背景比較……調。

↑可以垂直飛行呢！希望能夠早日看到整個畫面都是飛機的情景。

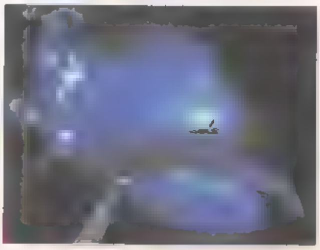
宇宙舞台！附有重播！

32X SUPER 32X

冒險 | CD-ROM | 容量未定

世嘉 發售日未定 售價未定

！海底裏行駛著的船，找尋著失落了的大陸亞特蘭提斯嗎？



沈於海底的傳說大陸，亞特蘭提斯。這個遊戲正是探求這大陸的冒險故事。於幻想的海底冒險，到底會遇到什麼呢？不僅是冒險，也加入了動作的要素啊。

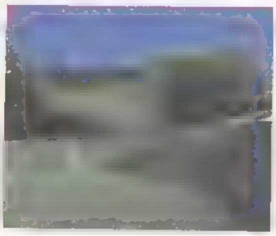
是科幻的世界嗎

32X SUPER 32X

運動 | 盒帶

世嘉 發售日未定 售價未定

真實的哥爾夫球



→現場一樣。高爾夫球迷實在樂透了。

多數採用真實環境的正統哥爾夫球遊戲。活用了SUPER 32×的性能，跟向來的哥爾夫球遊戲的處理方式不同。如遊戲題目名稱一樣，預備了36個球洞。所有細節也很用心思的遊戲。

新一代的遊戲機，快將陸續登場。那麼「要買」哪一部機呢!?為此我們就當預測賽馬的作個預測吧！

從本年年尾開始，將會陸續出場的新一代遊戲機，於幾年後，到底哪一個機種能夠掌著遊戲機行業的霸權呢!?

是誇性能卓越的64BIT機PROJECT REALITY（計畫名稱）?還是「虛幻戰士」的世嘉SATURN？仰或是潛質極大的PLAYSTATION？又或者多媒體的PC-FX!?又會不會是伏兵城下的其他機種奪魁呢!?總之在幾年後，或者祇是幾個月後，遊戲機行業的地圖上，就出現群雄割據的命運吧。

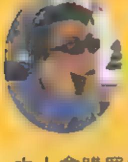
就算所有機種也購買回來，最後始終也有優勝劣敗的結局。所以就請教一下遊戲機行業裏活躍的人，聽他們的意見來作個參考吧！

馬排位	1	2	3	4	5	6	7
製造商	任天堂	[illegible]	[illegible]		任天堂	[illegible]	SNK
機器名稱	PROJECT REALITY	[illegible]	PLAYSTATION	PC-FX	32BIT機（暫稱）	SUPER 32X	NEO.GEO CD
渡邊浩二		○	◎		注		
中田宏之	◎	▲	△	注	○		
平林久和	○	▲	△	注	◎		
餅月安子	◎	○	△				注
發售日	'95年秋（予定）	'94年11月	'94年末	'94年11月末	'95年春（予定）	'94年秋	'94年9月9日
價格	250（25000円）以下	49800円以下	50000円以下	50000円前後	10000円台	14800円（予価）	49800円
機種的概要	使用64BIT中央處理器的高性能家庭用遊戲機。人稱能將街機的質素帶進家庭。最後起步的任天堂，會憑它的實力取勝!?	裝備兩個32BIT中央處理器的新一代遊戲機。以「虛幻戰士」等受歡迎街機遊戲召來買家。遊戲數目也多，具有實力。	新力以信心十足的技術，送出32BIT的新一代遊戲機。現時流行的多線條電腦圖像為號召。遊戲供應商的數目，對它在賽事上有幫助。	多媒體的NEC推出的32BIT機。從PC ENGINE CD ROM2和私人電腦培養而來的CD-ROM技術，暫時未有其他公司能追趕得到。	擁有32BIT中央處理器的VIRTURAL REALITY，不過實體仍是一個謎。可能會以新媒體的形態出現，帶來爆炸性的歡迎度。	裝置到世嘉MEGA DRIVE的轉換器式機器。使用世嘉SATURN一樣的32BIT晶片。能夠令舊機躍升至32BIT機，相當具實力。	雖然是16BIT機，但是相當有實力。將發售中的NEO GEO盒帶轉化成CD-ROM。從此便能以較低的價格得到街機水準的遊戲。

預測記號的意思	
◎	頭馬
○	位置
▲	膽拖
△	熱門
注	注意

預測者的[illegible]

渡邊浩二



GTV代表，於各媒界也很活躍的虛假真實小子。對遊戲行業的秘聞，也知道不少。

本人會購買的機器，其實是2號的（就算是用作「虛幻戰士」的專用機也不錯），但是按性能來說，3的可能性也相當高……至於為何我會買5號，理由暫時保密。

5號獨贏

中田宏之

雜誌社總編輯，對次文化有濃厚興趣。憑尖銳的洞察力分析新一代遊戲機的賽事。

自暑假CES開始的微妙擂台戰，任天堂2的硬件，在同業中的注目程度急劇上昇。應該會是1-5跑出的，但是實際賭起來，買SATURN的2-5也頗有趣。補飛就1號獨贏、3號做膽。

②-⑤　1號獨贏　膽拖3號

平林久和

插圖師代表人物。從遊戲界的初期，看著一切的變遷。憑先見性和遊玩的心，選什麼機器?!

如果是「中了就行」的話，用2號做膽吧。不過這樣的派彩就會有限。事實上支持SATURN的遊戲供應商也很多。較好派彩，又有機會的就5號獨贏吧。任天堂廠出馬兩匹，可以憑它的歡迎度來下注。

5號獨贏

餅月安子

高級鳥獸戲畫家（女高中生漫畫家）。純真的直覺，也許能夠看穿真相吧。

PLAYSTATION的設計美妙，希望用來點綴房間。但是很昂貴呢～。這方面任天堂就較合理！頑固的老人家一定沒有問題。雖然不知其他人的喜好怎樣，我就很喜歡玩世嘉SATURN的遊戲。

①-② ①-③ ②-③

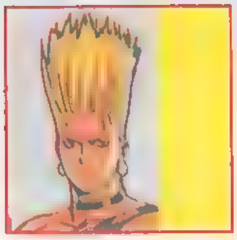
獲得最終勝利的機器將是哪一台!?

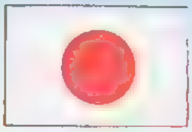
夢幻的決戰！
現在[illegible]！！

THE KING OF FIGHTERS '94

博擊之王94
街機攻略

今次就介紹一下系統上常用的必殺技，細閱本文後，做足預集工夫吧！





叫我京大人啊!!
日本代表
日本最強的格鬥家隊伍

非常有型的阿京、紅丸，還有五郎，可以說是主角隊伍吧。這點切勿忘了。

草薙京	百八式・闇拂 百式・鬼燒 百[illegible]式・[illegible]	↓↘→+A或C →↓↘+A或C ←↓↙+B或D
二階堂紅丸	雷靭拳 真[illegible] [illegible]	[illegible]↓↘+A或C [illegible]+B或D ↓↘→+B或D
大門五郎	地雷震 [illegible] [illegible] [illegible]	[illegible]↘+A或C [illegible]←+B或D [illegible]・↙↓↘+D [illegible]・↘↓↙←[illegible]+C

能量和速度的結合！
美國代表
3大運動員隊伍

拳擊、美式足球、籃球等熱門運動的集合！所以這隊也應該受歡迎吧!!（雖然沒有任何根據）

希比・D!	ASD 爆炸上鉤拳 霸魂之花	→↓↘+A或C ↓↘→↙+B或D ←↙↓↘→+A或C
幸運・古洛巴	死亡彈跳 幸運幻想 [illegible]	↓↘→+A或C [illegible]↓↘→+B或D ↓↙←↖+B或D
拜仁・巴杜拉	[illegible] [illegible] [illegible]	[illegible]↓↘+A或C [illegible]+A或C [illegible]中↓↘→+B或D

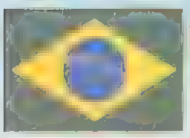
3人的不均衡實力

韓國代表

韓國惡人隊伍

實力穩定的阿金、就算衹帶領兩位隊員的其中一位，也勝機立見了。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]



讓你看看從地獄生還過來的男子漢吧！

巴西代表

怒隊伍

擁有高力普通招式的三人組，能夠憑力量壓倒一切！

皆迪倫	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

不僅單是偶像隊伍啊!!

中國代表

精神力戰士隊伍

SNK的吉祥物人物亞典娜，還有實力強橫的拳士隊伍。潛在能力非常高！

麻宮亞典娜	精神波攻擊 精神力反射波 鳳凰箭	↓↙←＋A或C ←↙↓↘→＋B或D 跳躍中↓↙←＋A或C
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

壓倒一切的威力！

墨西哥代表

極限流空手道隊伍

擊殺！霸王翔吼拳。我們的氣力是無限大的。

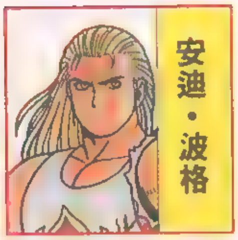
[illegible]	虎煌拳 飛燕疾風腳 虎砲 霸王翔吼拳 暫烈拳 [illegible]	↓↘→+A或C ←儲勁→+B或D →↓↘+A或C →←↙↓↘→+A或C →↘↓↙←+A或C 跳躍中↓↘→+A或C
羅拔圖・卡路斯亞	龍擊拳 飛燕疾風腳 龍牙 霸王翔吼拳 幻影腳 飛燕龍神腳	↓↘→+A或C ←儲勁→+B或D →↓↘+A或C →←↙↓↘→+A或C →↘↓↙←+B或D 跳躍中↓↙←+B或D
坂崎琢磨	虎煌拳 飛燕疾風腳 [illegible] 暫烈拳 霸王至高拳	↓↘→+A或C ←儲勁→+B或D 接近的距離→↘↓↙←+B或D →↘↓↙←+A或C →←↙↓↘→+A或C

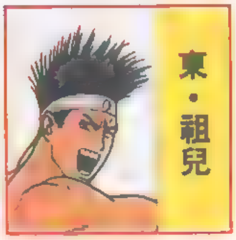
我們就是餓狼

意大利代表

餓狼傳說隊伍

提到餓狼傳說，就絕對少不了波格兄弟+1。各人的招式都容易使用，是個穩定的隊伍。





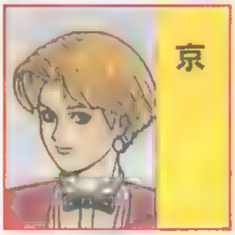
泰利・波格	火焰拳 能量疾浪 上升踢 破裂射擊	↓↙←+A或C ↓↘→+A或C ↓儲勁↑+A或C ↓↙←↖+B或D
安迪・波格	昇龍彈 斬影拳 飛翔拳 空破彈	↓↘→+A或C ←儲勁→+A或C ↓↙←+A或C ↙儲勁↗+B或D
東・祖兒	颶風上鈎拳 切裂踢 老虎踢 爆烈拳	→↙↓↘→+A或C ↙儲勁↗+B或D ↓↘→↗+B或D A或C連續按

美色力量的爆發!?

英國代表

3位女拳士的連合隊伍

實力略為遜色於其他隊伍！讓這隊優勝，就唯有靠你了!?



坂崎由里	虎煌拳 碎破 雷煌拳 [illegible] 霸王翔吼拳	↓↘→+A或C ↓↙←+A或C ↓↘→+→B或D 接近距離→↓↘+A或C →←↙↓↘→+A或C
不知火舞	花蝶扇 龍炎舞 必殺忍蜂 飛鼠之舞	↓↘→+A或C ↓↙←+A或C ←↙↓↘→+B或D ↓儲勁↑+C
京	[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] 連環踢	↓↘→+B或D ←↓↙+B或D ↓↙←+B或D →↓↘+B或D →←↙↓↘+B或D

THE KING OF FIGHTERS '94

今次送上超必殺技、[illegible]技、對電腦、對戰等技巧

[illegible]		
草薙 京	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+C
二階堂 紅丸	雷光拳	↓↘→↓↘+C
大門 五郎	地獄極樂摔	摔擲距離→↘↓↙←→↘↓↙←+C

這個使用火炎的人物，必殺技就是讓火種點在指尖，最後令全身也讓火炎包[illegible]

指尖打出火焰時，上半身會呈無敵狀態，可以避開氣功波攻擊（霸王翔吼拳、能量波除外），也可作對空招式。

用火的高手，京的必殺技。連自己也受火焰包圍着了。

這個人物的超必殺技，就是雷靭拳的強化版本。和雷靭拳不同，是從上空落下雷一樣的東西，集中手部，[illegible]

這一招會因應距離而改變威力。和對手貼近時，威力是最凌厲的

貼近時，威力也會不同

這位柔道家，自然是豪爽的摔技。抓着對手後，猛烈讓他撞到地面4次，最後就將人拋上高空而完結。

這一招的最大長處，就是有效範圍非常廣闊。

這個完成姿勢，有許多喜歡的。

[illegible]		
希比・D	D・瘋狂	↓↘→↘↓↙←+C
幸運・古洛巴	神獸彈跌	↓↙←↙→+BC同時按下
拜仁・巴杜拉	最強級衝撞	↓↙←→↘↓↙←+C

●希比・D

這位拳師的必殺技，就是連續打出5拳的連環技，第2發的拳其實是兩拳的，所以這一招其實有6發。

和攻擊閃避的圖像相同時，是無敵狀態的。

這是第2發拳的第一段。

幸運・古洛巴

他的必殺技是略向前走，打出光球到地面，於眼前發出一道光柱。

這一招的出招較慢，又沒有無敵時間，所以頗難使用。最好是看準對手的攻擊、對空用，或是趁敵人甫站起時使用

成功看穿敵人的行動，真正是幸運了。

●拜仁・巴杜拉

這個美式足球的選手，超必殺技是高能撞擊的強化版，充滿硬質的極光閃動中，擊殺敵人3次。

撞擊的途中，可以令氣功波攻擊無效的。但是撞擊和撞擊之間的休息，會是毫無防備的。

命中了，可以令敵人彈上空中的。

皆達倫	最後閃光	←（只有左面時）儲勁↓↓↑＋BC同時按下
拉夫路	高速機槍拳	↓儲勁←→＋C
古拉古	極強級轟炸擊	摔擋距離→↘↓↙←→↘↓↙←＋C

●皆達倫

這個人的超必殺技是頭旋……合招式出招時會有一段無敵時間，但是沒有太大意思。

這招式和風暴閃光一樣，可以將對手的能量奪取過來，給自己使用。

吸取對手的體力，有若吸血鬼。

●拉夫路

他的超必殺技就是機槍拳和反擊合成的招式。指令完成時，會有一瞬間像機槍拳的圖像，但是踏下的時候，是無敵狀態的

……真是心情愉快，還不少拳呢……

●古拉古

這個人的超必殺技，就是將指令摔技超級轟炸機連續使用3次，最後使用普通招式完結。

但是攻擊範圍有限，指令摔技的距離沒有改變，使用上會頗困難。

和五郎一樣，擁有完成姿勢的

麻宮 亞典娜	閃光水晶波	←→↘↓↙←↑＋BC同時按下
洗健司	神龍天舞腳	↓↘→←→＋D
陳元龍	轟欄炎炮	↓↘→↓↘＋C

●麻宮 亞典娜

這個使用超能力的人，超必殺技是讓水晶波環繞全身，散發極光的招式。

圖像和儲集能量時相同，但是水晶波是轉動着的，所以也許不能命中對手。

現在仍有許多人喜歡亞典娜呢？

●洗健司

他的超必殺技，就是打出兩脚後，向橫移動，使出龍頭碎般的招式而結束，是個組合技。

第一招打出，到完結為止也是無敵的，而且已是命中的效果中。

所有招式是腿功，全部命中，會有七脚呢！

●陳元龍

這個醉酒的老伯，必殺技就是鬼醉酒的強化版。飲了一些東西後，口中噴出大火焰的招式。

特別是火炎夠大，延續到橫邊時也有效的，純粹有火炎的部份，就有攻擊效果。衹是下盤就太弱。

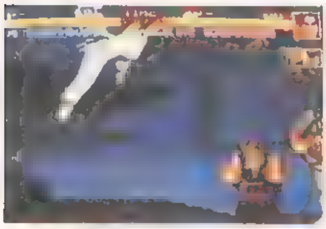
用作對空技，多少也要洞悉先機的。

韓國惡人？隊伍		
金・卡潛	鳳凰腳	↓↙←↙→＋BC同時按下
陳・高限	鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋C
蔡・寶勁	超絕龍捲真空斬	←（只有左面時）儲勁↓↓↑＋BC同時按下

●金・卡潛

他的超必殺技也很熟悉了吧，先衝刺接近對手，命中幾發普通攻擊後，就以飛燕斬來完結的亂舞系招式。

空中也可以使用，但是威力就衹需一般。



時間很難掌握，很難掌握呢！

●陳・高限

這個人的超必殺技，就是一瞬儲集能量的圖像（用鐵球撞頭）後，向對手那邊走去，打出數發普通的招式，最後用就鐵球完結，是亂舞系的招式

最初用鐵球撞頭時，是無敵狀態的。

想不到他也有亂舞系的超必殺技呢

●蔡・寶勁

他的超必殺技是龍捲疾風斬的強化版，人物的圖像相同，但是周圍却出現直昇到天的龍捲風，向對手襲去

實際上，身體的部份容易受擊中，移動距離也不能到達畫面的盡頭。

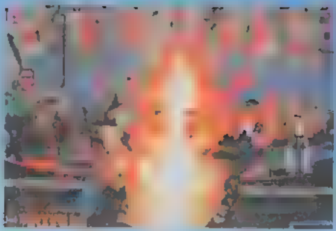
命中對手，就會拋上空中，然後掉落地面

泰利・皮格	能量火炎升	↓↙←↙→＋BC同時按下
安迪・皮格	超裂破彈	↓（只有下面時）儲勁↘→＋BC同時按下
祖・丈東	旋轉上鈎拳	→←↙↓↘＋BC同時按下

●泰利・皮格

他的超必殺技，大家也很熟悉了吧。在跟一路落下一拳到地面，繼而發生大爆發的招式。

和餓狼特別版的變更點，就是出招快速，站起來的空隙也大，使出站立重腳來接的後，可以當作連續技的。



大家的僵硬大概改變了

●安迪・皮格

他的超必殺技，就是空破彈的強化版，全身也受火焰包圍，向着敵人作拋物線方式，向對手踢下。

和餓狼特別版的變更點，就是招式的數目多了。近距離可以擊中對手7至9腳的。

貼近的狀態命中時，就會這

和以往一樣的超必殺技，颶風上鈎拳的強化版眼前出現一條到天的紅色龍捲風

和餓狼特別版的變更點，和泰利一樣出招快了，但是隨後的空隙也大。

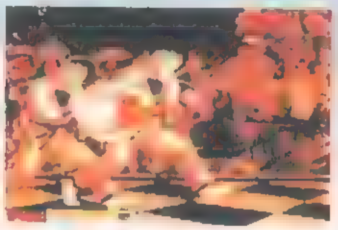
像龍捲風一樣向前推進

坂崎獠	龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋C
羅拔圖・卡路斯亞	龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←＋C
坂崎琢磨	龍虎亂舞	↓↘→←→＋AC同時按下

這一隊的超必殺技全部是龍虎亂舞，但是也個別的解釋較好吧。

●祖・丈東

這個角色的場合，上半身較強，指令輸入完成後，雙手會交叉，然後躍起，這個小跳躍在上昇時，可以避過空中的氣功波攻擊（霸王系列除外）。



祇有阿獠是這樣的龍虎亂舞

●羅拔圖・卡路斯亞

他和阿獠相反，下半身較強，可以避開對手的小腿連打等攻擊

但是雙手交叉的時間，較阿獠的長。

同時輸入……獠已準備出招了

●坂崎獠

他的場合，既不可以避開氣功波攻擊，也不可以避開掃腿

但是這招的指令完成後，到躍起出招的時間，是3人之中最短的。

為何父親可以這樣快出招的？

坂崎由里	飛燕鳳凰腳	→←→↘↓↙←＋BC同時按下
不知火舞	超必殺忍蜂	→↓→＋BC同時按下
京	夢幻之舞	←→↘↓↙＋BC同時按下

●坂崎琢磨

她的超必殺技，大家也看慣了吧。先衝刺到對手那裏，像是踏樓梯的向對手踢下無數腳。

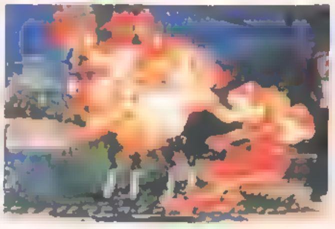
但是却害怕氣功波攻擊，受擋格時，還有很大的空隙，頗難使用呢。

要看到這個畫面也相當困難呢

●坂崎由里

這個人物的超必殺技，仍是那一招。是必殺技忍蜂的強化版，令全身也是給火焰包圍的狀態下使出。

和餓狼特別版比較，招式的命中數目增多了。近距離時可以命中對方3發的。



這一招也是火球一樣的攻擊

●[illegible]

她的超必殺技，和龍虎之拳2時完全不同了，先向敵人那邊逃去，打出無數腳後，用鑽腿而終結的亂舞系招式

指令完成後，跳出前先會在那地方轉動一圈，但是那時是無敵的。

就算是擋着了，也很難還受反擊的。

還有一段日子才推出的眞侍魂　在今次的娛樂機器展（9月21日～23日）中，已展出它的試版遊戲，各個人物的變更點，還有使用方法等，讓我們簡單的看一下吧！

※今次的報告，是參考AM展上的版本而作成的，所以製品也許會有所不同

霸王丸

現至今天也說是不好使用的弧月斬，今次成了精彩的對空招色色，發揮很大的威力。

雖然說是強力，但是並非指這招式的攻擊力強了，祇是攻擊命中的範圍，在橫方和上方加強罷了。

前作使用這招，經常也會給敵人掃走兵器，在「眞」裏就會變成同歸於盡，成碼不會輸掉

地上使用時，可以命中對方兩發，站立大、中斬→弧月斬，就可以命中對方三發

旋風裂斬同樣是出招緩慢改變的地方就是圖像吧小、中、大的移動速動皆不同。

跳躍大斬→站立大斬也特別的困難使用。看來中斬就可行……

前作使用頻數很高的對空技，站立大腿變得弱了，實在可惜。

快速的揮刀斬下吧

酒瓶還砍掉，酒會是很浪費的啊，霸王丸

中斬，是向來的站立技爲中心。

——橘右京

到了真侍魂，右京的代表必殺技全部也留存下來此外還加添兩種新必殺技（其中一項尚未清楚），但是今次祇看看普通攻擊

基本上沒有變化，但是蹲下小斬的揮動略慢了。不過，命中率比前作高了

右京究研的對空技，蹲下重腳仍然健在 中腳很強呢

圖像改變了的燕子翻身，今次也很值得期待

秘劍飄雪，今次再次讓它出戰了。

蹲下小踢，同樣在連擊上有效（站立防守，當然不可以）。

站立腿擊全部變成劇腿，小、中的前進距離也短了。祇有大的可以令對方倒下。

最後也提一下必殺技吧，舊侍魂中，右京的究極奧義「後衛燕子翻身」，在真侍魂裏仍然存在。在現在的侍魂練習一下，到時也許會大派用場呢！

——柳生十兵衛

柳生新陰流改的高手，巧妙地運用雙刀的十兵衛，前作甚爲可靠的3種必殺技，當然仍然存在。

使出速度高，沿着地面滑行的喝咄水月刀，基本部份沒有改變，當然攻擊後的空隙，也是一樣的大了。而且普通攻擊的速度異常減低了，底消用的水月刀，使用上也變得困難了。

八相發破的圖像大幅更改了。而且小、中、大的出招時間也不同。小的時間較長，但是劍刺的時間也長，大的會立即出劍，卻又立刻停手。

二角羅刀改的小、中、大，攻擊距離也會改變，小的距離很短，所以就先用衝刺，再接小的二角羅刀就較好。大的話，就會像前作一般，在地上連中對方數發。

十兵衛的跳近攻擊，依然是那樣强勁的，從空中攻向地吧。

二角羅刀改，分辨小、中、大來使用吧。

高強！！這個距離一定是躲不了的

仲縷縷

現在受到莫大歡迎度的仲縷縷，她在「真侍魂」裏有怎樣的變化，立即就報告一下吧！

首先關於動作方面，前行和退後的方法，出招的樣子，多少也有些過量的反動作。

受到防禦就會遭受反擊，小心用啊

因應這改變，仲縷縷的主要必殺技「飛鷹墜」，硬時間也加强了，遭受格隔的時候，就會受到反擊了。

而且，絕技（真的這個是主要）是使用飛鷹的必殺技，威力增加了，命中對手後更會有一段距離分開，這時就可以連接使用其他招式。着地的時候，會有些屈縮摔撻攻擊也變得困難了。

看來，要想出新戰法也較困難呢……？

普通技、摔技的效用、空隙，多少也有變化

基本的招式也沒有改變

莎朗

到了真侍魂，莎朗也進一步强化了。哪裏改變了，略略提一下吧。

首先是普通攻擊，站立小、中斬也變得快了，前作時已十分强，今次進一步加强，實在是可以盡情搶攻了。

倒立大踢，很難應用在對空技上，中掃腿也不能令對手倒下，略爲可惜。

必殺技方面，能量漸變刺的落下位置，略爲倒後了，這樣想來，就算遭防禦了也不用擔心。

「喝！」今次又摔倒你了。

新必殺技的氣功攻擊，看來很管用的。使出小的，飛行距離短，很容易在敵人的眼前消失。使用大的就可以飛到畫面的盡頭。

但是使用大的時候，空隙也大，所以主要也在近距離用小的吧

吃回自己的攻擊，這招式是格鬥戰的關鍵

能量漸變刺，空隙也像前作一般的大

穩固地使出火炎曲舞 現階段尚未削弱，但是……

強化了的跳尾獅子，主要用這招進攻吧

千兩狂死郎

狂死郎在眞侍魂裏，必殺技有頗大的變動。

前作充滿威力的血煙曲輪，使出的時間短了。在頂上使出時，落地前就會失去攻擊效用。但是一旦擊中地上的對手，就可以命中對手三發。

回轉曲舞也有很大的變動。使出時橫邊的命中範圍廣闊了，中或大的也能打到地上。祇要打到地上，就算是小的也能令對手倒下，降落時的軌道，也像繪出拋物線般。

此外，風裂扇在命中時，也會變成滾動的樣子。跳尾獅子的出招速度也快了，攻擊的有效時間也長了。

看必殺技的改變點，狂死郎應該是更好使用的。前作的優點沒有削減，今次的技術進一步成長了。眞。狂死郎的期待性很高呢。

基本招式的操作感覺，沒有改變

王虎

侍魂的人物中，變化最大的人，王虎 因爲他的武器由刀，變成了石柱

特別是使用武器的普通招式，全部也改變了 沒有了那種恐怖的大斬，但是今次的大石柱攻擊，絕不可少覷了 因爲攻擊時軀體會向前，距離可達半個畫面呢！

此外，跳躍攻擊和蹲下攻擊等，許多招式都很有距離，也許眞的比前作更加强呢！

必殺技方面，氣功爆轉法有很大的變化 前作時，使出大的話，落地時會在對方的背後 但是今次略前使出，不能像前作一樣的戰法了

對空的必殺技速度快了，也比前作容易使用

旋轉石柱的新必殺技，若能在近距離擊中對手，就能連續攻擊，損傷率很高 但是受擋格時，就會遭受反擊

意想不到強力的新必殺技。

作爲對空技，這個必殺技是很強的

這就是大斬啊！

今次要小心應戰了！

亞蘇古艾斯古

前作最强的優點，就是一對手不能將他摔起一但是今次就沒有了 看不出體重是減輕了，却又經常給人摔倒。

這樣就追得要有新的戰術，基本招式的變化，也實在教人驚愕。

亞蘇古艾斯古最具威力，攻擊距離也夠長遠的黃金招式，蹲下大斬，現在距離縮短了 令到穩定地擊中對手兩發的招式，「眞」一裏就祇有一發，略爲可悲呢

但是大型攻擊之中，祇有站立大斬和前作一樣强，所以要有效地使用它它

此外，所有的必殺技也變得弱了，使用上也困難．但若能看通對手的行動，或是趁敵人起來的時候，就會很有效。用得不好，還會遭受遇到反擊。

變更點太多，完全成了另一個人的亞蘇古艾斯古 俊敏而脆詐的他，以新氣氛來玩吧！

必殺技的空隙大了……唉

巨大身軀的分身，會有一瞬間的威嚇感

不知火幻庵

首先看他的普通招式，沒有大大的改變 距離十足的爪仍然健在 這方面非常令人高興。

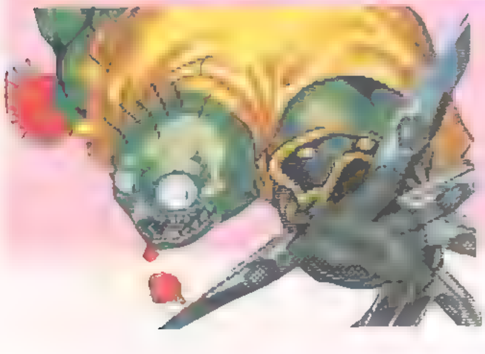
如果要舉出變更點，就是前作所用的防禦技術，遠處時的站立大斬，殘像抵消→必殺技，這個模式就沒有了。

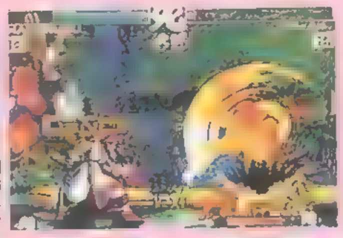
雖然普通招式沒有大改變，但是看來可以使用新的必殺技 相信看照片就會明白，幻庵似乎脫胎換骨了．其實還是前作半藏也會使用的「伏地斬」一樣的招式

受到對方的攻擊，身體的筋肉就會蠕動，新的幻庵在肉轉衝的時候，會向上跳起，像繪出拋物線般落下

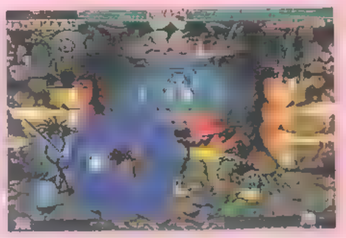
而且，這個肉轉衝的攻擊範圍也相當强，所以一定要掌握這招式啊

這個爪的攻擊，就是幻魔的獨色





新必殺技 從這裏開始上昇的



當然，必殺技也仍然存在

卡路科特

首先是衝刺攻擊，是跳上斜面的，所以更容易追迫對方。不知是否心理作用，看來是更容易吸敵人進來……

後躍攻擊後，跳離的位置夠遠（也有在近距離落下的），較難受到反擊的。

但是卡路科特的眞正價值，還是他的新必殺技。留在續報時交代吧！

現階段，祇有卡路科特是確實强化了的人。而且站在近乎頂級的位置……

站立重腿更容易打中對手，而蹲下大斬完全不能用作對空技，基本上對空招式都是較脆弱的，所以就十分補足了必殺技（必殺技不能對空的），結果令卡路科特站在很高的位置

小狗的攻擊也强化至更快速度

我們爲了正義而戰

影子分身，祇有兩個。是疏懶修練了嗎？

大揮腿距離長了，但是出招較慢

忍法爆炎龍 像瘋地噬而飛去

與卡路科特的勝負又如何呢？

仍是擁有許多支持者的服部半藏

前作陷入苦戰的忍者軍團，在「眞侍魂」裏，出現許多的小改變，確實是務求强化的。

首先是强化了忍法影分身的性能，雖然分身的數目小了兩個，但是立即就能使出，以2分1的機會來迷惑對手，使用上實在很興奮

接着就是忍法伏身術自己突然消失，然後在對手的頭上，低空下降 看到的時候已令對手無從作出反應。而且地斬在消失後，隨後在地面出現時，祇有上半身

可以躲此斬擋對手的腳（站立防守是不行的）。

反而令人心酸的，就是氣功波攻擊。烈風手裏劍成了空中專用的招式（像疾風拳那樣）。但是忍法爆炎龍卻又容易使用了……

牙神幻十郎

霸王丸的同門，也是他的宿敵幻十郎
所以，大可想像他的移動速度，跳躍力都和霸王丸相若　即是他也是個頗均衡的人物
幻十郎的時候，就是攻擊銳利，普通的斬技和霸王丸相若，中距離的三連殺，肯定會對敵人帶來威脅
三連殺，就是豬、鹿、蝶3連續的斬殺必殺技

這樣之後就麻煩了

輸入時因應按鈕，會令前進的距離有所變化，故此要考慮自己和對手的距離
這個三連殺的應用方法，就在接近對手時使用大斬，這樣可以砍到敵人兩、三發的。
另一方面，桐霸光翼刃在使用上也有困難。小心使用，避免令劍招落空

使用方法千變萬化，就是三連殺

衝刺之後使出光翼刃　是普通斬法？

下攻
有很長

射程非常長的回力鏢攻擊分有斜上、前方這兩種類

柏古柏古，是所有招式中最長距離的

「眞侍魂」的4位新人物之中，祇有她和　互斬—沒有緣份的和平，就是這位查姆查姆
一次帶着家傳寶王遠茲老石出外，卻不慎給賊人盜去，結果她就展開這旅程，務求奪回寶石。但是因此可見她是個很大意的人呢！
查姆查姆的動作，在勝利時同樣是兩手互纏的，不過她的樣子就可愛許多，玩者也因此可舒緩一下緊張感。
如此和平的查姆查姆，使用的招式都是距離較短的招式　大斬和必殺技等，都是使用投射回來鏢的。長距離攻擊祇有使用柏古柏古（猴子），但是空隙略大。不過本身的體格細小，很難擊中她吧。

花諷院和狆

霸王丸、幻十郎的師父花諷院和狆，但是他沒有拿劍，是用錫杖來戰鬥的。和普通的武士不同，不是靠鋒利和長度來決勝的

最大的特徵，就是身裁細小。除了部份的招式，大多數招式的範圍都是很短的。唯一補足的，就是他的必殺技

身爲式神使的和狆，主要的攻擊是透過氣功波攻擊進行的 炎的式神會在低空飛行，雷的式神就在上段飛行 哪一個都是足可令對手倒下的强力必殺技。但是氣功波攻擊的宿命，就是出招後有很大的安隙 最好用在抵消攻擊上，避免敵人趁空隙攻過來

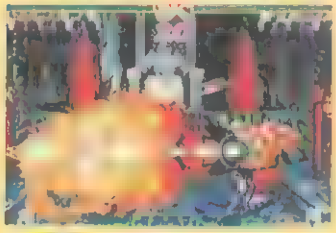
炎的式神襲擊下段 站立防禦是不用抵禦的

雷的式神，略高的式神呢

普通招式很强，小斬的笠攻擊 距離比較長，攻擊範圍很高，躍起時使用，更可作對空招式 但是威力不强，還是穩健地站立使出强烈的一招吧

殺距離不長，但是近距離威力很强

站立攻擊的有效時間夠長



這個連續按最高時的女神火焰

站立重腿，會踏前少許來擊中敵人的

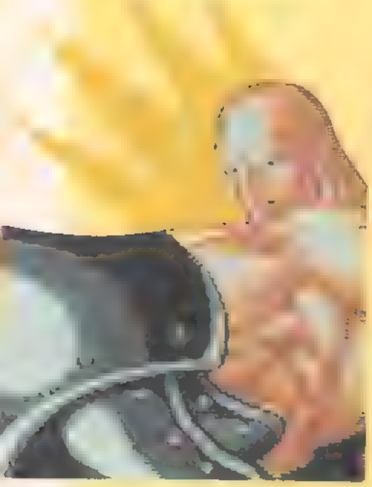
賴夏度·祖加

祖加那隻不像人形的手，已經淸楚了是個安裝在手的火炎武器 那就當然可以除下來了。

就算不看這方面，這個人物本身也是重視威力的、全體的動作較慢，但是普通攻擊的有效範圍較廣

站立大斬，一般的刀劍類也不及其距離 中斬的樣子也和大斬相近，但是出招至有效的時間就略長久 同時在近距離蹲下，向上刺上就可當作對空招式 小斬就不使用武器，用的就是赤手空拳 擁有很長的距離，可

另外，必殺技女神火焰，有少許特殊，在指令輸入後，按連續按動的速度，炎焰的大小也會不同 按動速度越快，火焰便越大，威力當然也會增加。但是使用上需要一點秘訣的



超任一族秘技篇

選擇競技遊戲

Q版小時候 ～羣星大運動會～

選取喜歡的競技，隨時遊玩的秘技。

密碼輸入時，順序輸入BABS、BUNNY、MAX和BOOKWORM，隨意選擇人物的時候，就會顯示遊戲中所有的競技項目，你就可以隨意的選玩。而且在「嚇人障礙賽」和「翻滾滑雪」等項目，還可以選擇賽道。

另外，尚可以玩到遊戲裏沒有出現的隱藏競技「屋內馬拉松」！

↑輸入同上的密碼

↓然後決定人物，這樣……

↓選擇最下的競技……

↑有許多的競技項目呢

隱藏競賽呀

←連續按A鍵，人物就會走，可以玩到這樣的隱藏競賽

續關增殖法

森林之泰山 世界漫遊格鬥之卷

增加續關的次數，對進行遊戲更加有利的超秘技。

首先，在主機接上兩個控制器。然後在標題畫面的時候，使用2號控制器，順序輸入右、上、下、左、Y、B，聽到「幹什麼（中譯）」的聲音便成功了。如此開始遊戲，便會由原來3次的續關機會，變成23次。

順序輸入2號控制器的右，上，下，左，Y，B

↓這個畫面時，輸入右邊的指令

↑泰山沒有體力，出現續關畫面時……

←通常祇有3次的續關，現在也有這樣的數目

超任一族秘技篇

押忍!! 空手部 可以玩到隱藏的人物

普通對戰中可以使用的12人外，還可以使用兩個隱藏人物的。

出現「PUSH START」的標題畫面時，順序輸入L、左、下、B、A、R，祗要聽到主角高木叫出「啊蘇！」的聲音便成功了。隨後就可以選擇「根性」、「怠慢」、「團體戰」之中喜歡的模式，這樣在「STORY」模式途中才能使用的太極拳高手高木義忘，還有高木的女朋友本田千桃代，也可以讓玩者使用。這兩人的必殺技，如下所示。

↑出現標題畫面時，按下列的方序輸入

順序輸入
L，左，下，B，A，R

↑選擇「STORY」以外的遊戲模式

↓可以選擇的人物多了

↑可以讓這2人自由對戰呢

↑女子的淚，令對方帶來很大傷害呢

本田桃千代

必殺技	使出方法（向右的時候）
正拳人中衝	下，左下，+X左或Y
桃連擊	左，左下，下，右下，右+X
羽衣落	接近後，右，右下，下，左下，左+X
根性必殺技	使出方法（向右的時候）
哭泣	下，上+A

註／「哭泣」，跟對手分開時是沒有殺傷力的

↑這個就是高木的正拳五段衝

高木 義志（强化版本）

必殺技	使出方法（向右的時候）
超兩刀掌底擊	右，下，右下，右+X
百步神掌	下，右下，右+X或Y
空手連擊	左，左下，下，右下，右+Y
根性必殺技	使出方法（向右的時候）
發勁	下，左下，左，右+X
正拳五段衝	向左儲勁，左下，下，右下，右+A

押忍!! 空手部 一舉公開隱藏的技式！

除了田中浩之，對戰中可以使用的11人，均有秘技。

各人物的秘技，就如左邊的表那樣。這個秘技的出法，是以自己的人物向右作標準的。人物向左的場合，十字鍵的左右便要換掉。這裏的哪一個招式，都會令對手受到很大的傷害。

人物名	招式名	招式使出方法（向右的時候）
高木 義志	正拳四段衝	向左下儲勁，右+A
安藤 誠	死亡之舞（✧1）	右，左，左下，下+A
宋永 輝	六甲六段打	左，左下，下，右下，右，右上+A
龍隆 & 虎龍	死連腳	向左下儲勁，右+A
	背折霸（✧2）	下，左下，左，右+A
力奇・鮑華	飛行身體壓	空中時，左，左下，下+A
佐久間 十字郎	變幻自在拳	向左儲勁，左下，下，右下，右+X
外川 哲也	機械能量爆	下，上，下+A
忌羅 孝	風牙真空斬（✧2）	下，右下，右，右下，下，左下，左+X
中井 透	地獄組合	右，下，右下，右，右上+X或Y
神雲 功	猛爆發勁拳（✧2）	下，右下，右，右下，下，左下，左+A
黃 流雲	發勁	下，左下，左，右+X
	千打擊	左，左下，下，右下，右，右上+A或B

✧1 擊中後再輸入右，左，A（向左時便左，右，A），便會成爲連續出招。✧2 是根性必殺技的緣故，必需在根性值全滿的時候才能使用。

風牙真空斬

↑忌羅的秘技是根性必殺技，累積根性值便出吧

啊!!我是悟空，看我的超能技吧!!

接近對手

↑趁對手的空隙來接近，迅速輸入超能技的指令!!

接近對手，輸入各人物的超能技指令

超能技啊!!

↑→同樣，這個就是孫悟空的新超衝速。很強勁……

前作「龍珠Z超武鬥傳2」，還記得有超能技這東西嗎？超能技不用消耗威力（體力下的槽），又能發揮驚人的威力，實在是很寶貴。這個招式，在最新作「龍珠Z超武鬥傳3」也有存在，立即就向各位介紹吧！

做法和前作一樣，祇要接近對方輸入超能技的指令便成。却和前作不同，每個人物的輸入指令都不同（請參照右表），需要注意一下。

此外，愛用18號和界王神的人就對不起了，他們是沒有超能技的。或者可以趁這個機會，轉換具有超能技的人呢……

人物	超能技	指令
孫 悟空	新超衝速	←↙↓↘→↗↑和B鍵
孫 悟飯	激烈閃光	→↘↓↙←→和B鍵
孫 悟天	彩虹閃光	←↙↓↘→↗↑和B鍵
比達	憤怒火焰	→↘↓↙←→和Y鍵
杜拉格斯	快速閃光	→←↓↑和B鍵
達布拉	閃光惡魔	→←↓↑和Y鍵
魔人布	布爆炸	→←↓↑和Y鍵

 表中的指令，是人物向右時爲標準的。

簡易能力提升法

MOTHER 2　傑高的逆襲

可以按自己的喜好提升能力值啊。

所有的能力，也能隨機提升的「不可思議之糖」，當你得到這東西後，就讓他擁有着。接着選「　」的指令，又將「不可思議之糖」交回同一個人物。這樣，還工具就會放在工具欄的最右下方。到戰鬥時，使用這個「不可思議之糖」。這樣，就能令任何一種能力值上昇，但是「不可思議之糖」卻不會消失。這樣就能靠這招多次提升能力值了。

例如，先擁有了「チョコチップ」將「ふしぎなキャンディ」放置在右下方

放置在右下

戰鬥中使用

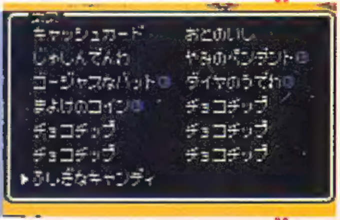
↑與敵人戰鬥時，選用「不可思議之糖」

↓自動吃掉了「チョコチップ」

能力值提升

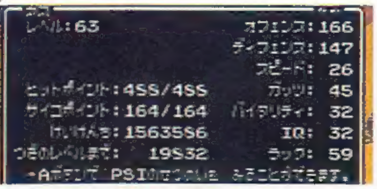
↓逐一提升能量值

沒有失去啊

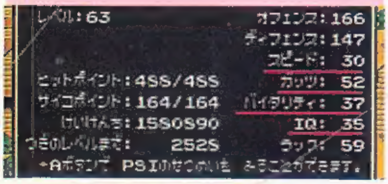


↑雖然吃了朱古力塊，却仍然存留着

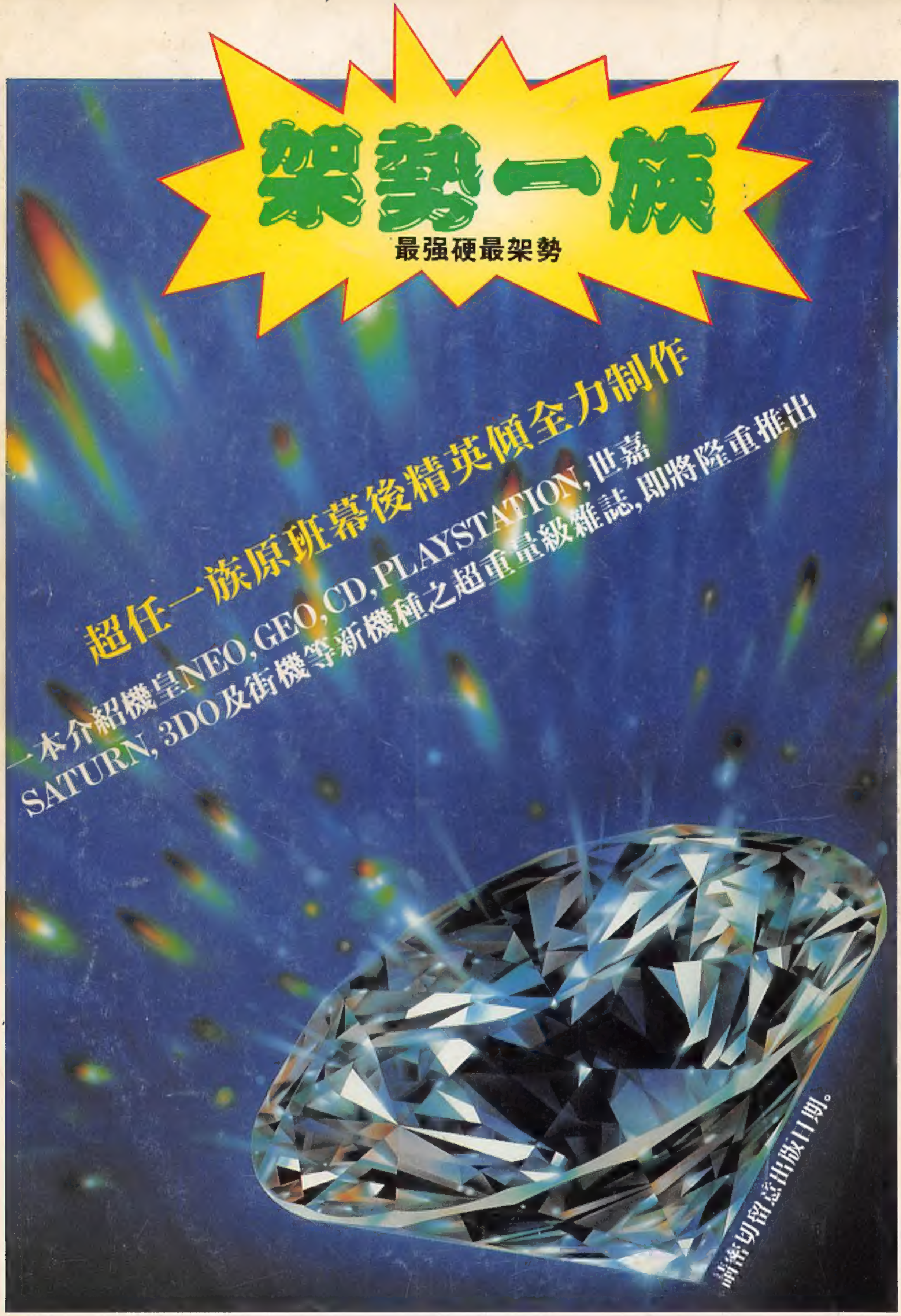
↓使用超秘技前的能力值。減少了食物來提升，如果用這個方法



祇要反覆使用這手法：能力值便大幅提高



↑水平不變，但是能力值大幅上昇了



新一代遊戲雜誌即將出版